Nº 30

3,50 €

Septiembre 2002

NORMA Editorial

9 771576 222004 30






La revista de los jóvenes artistas

¡Dibus!

FAFNIR98

ESCANEO REALIZADO POR

¿Cuál es el dibu MÁS GAMBERRO de la tele?

Bugs Bunny

el personaje del mes

Más pelis para este verano



¡NUEVA SECCIÓN!



Llega el primer libro recopilatorio de ¡DIBUS!

Dibújalo

Por fin llega el primer libro recopilatorio de ¡Dibus! La sección Dibújalo, con los carismáticos Mister X y el Pato Torcuato como protagonistas, será la primera que podrás encontrar en las librerías.

- Todas las entregas recopiladas en un fantástico volumen. ¡Ahora aprender a dibujar será más sencillo que nunca!
- Encontrarás nuevas lecciones, trucos y cómics que no han aparecido en la revista, creados exclusivamente para el libro.
- Contiene todas las tiras cómicas de Mister X. Además de aprender a dibujar, ¡te lo pasarás bomba!
- Si sigues todos los ejercicios del libro, tendrás horas y horas de entretenimiento con el lápiz y el papel.

¡SIGUE ATENTO Y TE DAREMOS MÁS PISTAS EL PRÓXIMO MES!

LECCIONES DEL LIBRO

- La rotulación
- Las viñetas
- El ambiente
- Las caras
- Las expresiones
- El lenguaje corporal
- La perspectiva
- Los ángulos de mira
- La luz y sombra
- El volumen
- Los símbolos gráficos
- Los planos

¡Y mucho más!



96 págs.
Rústica con solapas
15,00 €

¡Dibus!

...< 30

¡DIBUS! Nº30
Septiembre 2002

Directora: Mary Molina.
Consejo de redacción: Manu Ansemil, Mónica Frías, Samuel García, Mar... Carles M. Miralles, Óscar Valiente.
Jefe de Maquetación: Samuel García.
Maquetación: Manu Ansemil y Joan Moreno.
Colaboradores: Nintendo Acción, Álex López, Darío Adanti, Eulàlia Dolz, Álex Fito, Estudio Fénix, Sam G.C., David Ramírez, JuanJo Sarto, Daniel Torres, Tomás Pardo, Athos y EnriqueCarlos, Paco Galindo, Francis Portela, Estudio Caníbal, Abraham Tramplán, Manu Ansemil.

Edita: NORMA Editorial, S.A.
Presidente: Rafael Martínez.
Director General: Óscar Valiente.
Director Financiero: Vicente Campos.
Adjunto a la Dirección: Pepe Martínez.
Editor: Carles M. Miralles.
Redacción: Libertad Aguilera, Cristina Doncel y Mary Molina.
Marketing: Mónica Frías.
Derechos Internacionales: Jane Pilgrem.
Representación de Autores: Jesusa Iglesias.
Jefe de Producción: Maria Martí.
Coordinación de producción: Flor Castellanos.
Preimpresión: Valentín Chesa y Héctor Tomás.
Diseño Gráfico: Vanessa Martínez, Samuel García, Manu Ansemil, Verónica Pérez, Joan Moreno y Jordi Carlos.
Internet: Martín Garcés.
Contabilidad: Rosa García y Raúl Coll.
Departamento Comercial: Mar Rodríguez, Jordi Burgués, Cristina Sánchez y Rebeca Martínez.
Venta por correo: José Cardenal.
Distribución: Xavi Domènech, Sergio Gómez y Toni Bueno.
Prensa: Josefina Blaya.
Ayudante de prensa: Verónica Lopera.

Redacción
c/Fluvià, 89. 08019 - Barcelona
Tel.: 93 303 40 38. Fax: 93 303 68 31
dibus@normaeditorial.com

Marketing y Publicidad
Mónica Frías
Tel.: 93 303 68 36. Fax: 93 303 68 31
marketing@normaeditorial.com
c/Fluvià, 89. 08019 - Barcelona

Imprime
Litografía ROSÉS

Distribuye
MODE SERVICE
(Tel.: 91 902 11 13 15)

ISSN
1576-222-X

Depósito legal
B-52787-2000

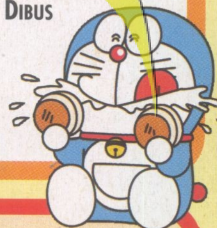
Controlado por control OJD

NORMA Editorial
www.NormaEditorial.com

Bienvenido

Aquí estamos un mes más contigo, dibucolega. Ya te habrás dado cuenta de los cambios que hay en este número... **El Club Dibus** vuelve a su formato original, dentro de la revista, con 10 divertidísimas páginas. Estrenamos nueva sección, a petición de muchos de vosotros, **Dibumanga**, donde te reseñamos las novedades de este género del cómic y de la animación que tanto te gusta, el manga. Te contamos de qué van las pelis de este final de temporada veraniega junto a flipantes fotos. Sí, hablamos de **Men in Black II** y de **Doraemon y los piratas de los mares del sur**. También tenemos una entrevista con los creativos de **Final Fantasy X** y un divertido reportaje con los personajillos más gamberretes de la pequeña pantalla. Y ahora... ¡ya puedes pasar la página, dibucolega!

Sumario:



nueva sección

DIBUMANGA

Después de tanto pedirlo... ¡al fin llega la sección de manga y anime! En estas dos páginas encontrarás información sobre tus manga y pelis de anime preferidas.

CONCURSO LA TIRA CÓMICA

Concurso La tira cómica
Revista ¡Dibus!
c/Fluvià, 89
08019 Barcelona.

Y el ganador de este mes es... ¡Pelayo Fernández Rodríguez! Nuestro ganador homenajea a E.T. en este divertido *gag*. ¡Nuestras más sinceras felicitaciones, Pelayo! ¡Has ganado un increíble lote de cómics!



Los cómics de DIBUS

La pandilla de DiBU

Guión y Dibujo: Álex López



El Mando

...para que no te pierdas ni una serie

Todavía quedan unos días de calor y de vacaciones antes de volver al cole... así que, ¡a disfrutarlos al máximo! Aún puedes estar delante de la tele un rato sin tener que pensar en los deberes, dibucolega.

DORAEMON EL GATO CÓSMICO

TVE-2

¡Cuidado, **Nobita**! ¡**Gian** está a punto de alcanzarte! Suerte que tienes a **Doraemon** al lado para pedirle un invento que te saque del apuro. El casco volador y la puerta mágica pueden llevarte allí donde quieras en sólo un segundo, así que no hay problema, no tendrás que soportar otro de sus terribles conciertos...

BEYBLADE

Antena 3

Las emocionantes competiciones de **Beyblade** están a punto de comenzar. Cada peonza es distinta y está hecha a la medida de cada competidor. Además, posee un animal que puede lanzar increíbles ataques para derrotar a su adversario. ¡Únete a los beybladers!



NORMAN NORMAL

Canal Club Super 3

¿Te imaginas cómo sería si todos los miembros de tu familia fueran superhéroes? ¡Incluso el perro! Pues éste es el caso de **Norman**, que es el único de la familia que no tiene superpoderes. Pero eso no resulta un problema para él, porque es un chico tranquilo que adora su condición de "normal". ¡Bastante tiene con los deberes y los trabajos de la escuela!



EL LABORATORIO DE DEXTER

TVE-1

Las luces se apagan, los interruptores se iluminan al fondo del laboratorio... ¡es el nuevo invento de **Dexter**! Tiene unas grandes patas metálicas y en la cabina todo está listo para que el imparable genio lo pilote... ¡Oh, no! ¡Acaba de aparecer **Dee Dee**! ¿Pero qué puede hacer una inocente chica rubia que calza zapatillas de ballet? ¡Pues destrozar todos los planes de su hermano y echar a perder su invento! ¿Lo logrará de nuevo?

POKÉMON

Telecinco

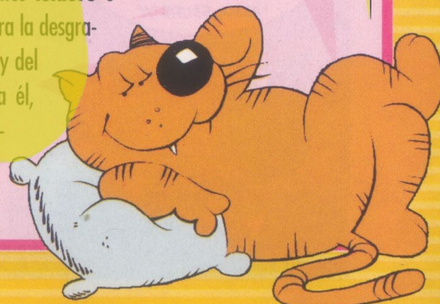
Todos los días descubrimos nuevos **Pokémon** junto a **Ash Ketchum** y sus compañeros, **Misty** y **Brock**. Además, ahora **Ash** cuenta con el evolucionado **Bayleef** a su lado. Es mucho más fuerte que su preevolución, **Chikorita**, aunque sigue queriendo a **Ash**. A **Pikachu** parecen habérsele pasado los celos y el **Team Rocket** sigue persiguiendo a nuestros amigos. ¿Es que nunca cambiarán?


Bayleef #153

COMO PERROS Y GATOS

Fox Kids

Todos los fines de semana por la tarde tendréis una sesión de carcajadas con animales tan particulares como los gatos **Isidoro** e **Eek**, a cada cual más ingenioso (para la desgracia de sus dueños). **Isidoro** es el rey del barrio y ningún gato es rival para él, mientras que a **Eek** le encanta adoptar distintos aspectos y personalidades. ¡No te los pierdas!



DINOSAURIO

Disney Channel



¡No te asustes, dibucolega! Aunque estos dinosaurios parezcan reales, están en **Disney Channel** para que les acompañes en su gran aventura. **Aladar** es un iguanodonte que ha crecido entre lémures y sólo conoce la paz y la diversión. Un día, la caída de un enorme meteorito cambia las vidas de todos, y **Aladar** y su familia escapan del lugar donde han vivido siempre y se unen más tarde a un grupo de dinosaurios. **Aladar** conocerá por fin a sus iguales y deberá enfrentarse a **Kron**, el líder de la manada de iguanodontes. Emisión: Sábado 28 a las 21:00 en **El Fantástico Mundo Disney**.

LA HORA DE LAS PRINCESAS

Toon Disney

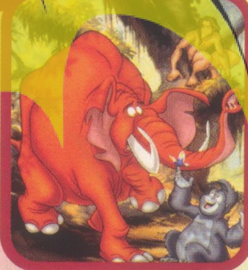
La Sirenita estrena este espacio dedicado a los más pequeños de la casa y se sumerge en las profundidades de tu televisor para recordarnos que todavía nos quedan unos cuantos días de vacaciones. En este nuevo bloque habrá siempre una princesa distinta que contará sus aventuras. Los peques podéis ver a las princesas **Disney** todos los días a las 14:00.



TOON SALVAJE

Toon Disney

En este especial podremos ver los mejores episodios de **Timón y Pumba** y **Tarzán**. Los tres protagonizarán unas aventuras tan alocadas y unas situaciones tan divertidas que te dejarán boquiabierto y pegado a la pantalla del televisor. Síguelos todos los días de 6:05 a 13:55.



JAKIE CHAN

Disney Channel +1

Si te gustan las pelis de acción del genial **Jackie Chan**, ¡aquí llega su propia serie de dibujos animados! **Jackie** es un agente de policía que trabaja para el capitán **Black**, pero debe encubrir su identidad con un hipotético trabajo como arqueólogo. En cada capítulo, **Jackie** y su sobrina de 11 años **Jade** recorren el mundo en busca de los talismanes mágicos, que también son codiciados por el malvado **Dark Hand**. Durante sus aventuras contarán con la ayuda de **Uncle**, un experto en antigüedades. Se emite de lunes a viernes a las 19:05 en **Zona Disney** a partir del 12 de septiembre



RUGRATS
MÁS GRANDES Y TRAVIESOS

Nickelodeon



¿Nunca te has preguntado cómo serían **Angélica**, **Chucky**, **Tommy** o **Dil** con unos añitos más? ¡Pues el fin de semana del 21 y el 22 de septiembre podrás verlos! Ya no van a la guardería, sino que algunos, como los gemelos, van al colegio y otros, como **Angélica**, van al instituto.

LAS SUPERNENAS

Cartoon Network



¡Nuevos episodios! **Pétalo**, **Cactus** y **Burbuja** salvan día tras días la ciudad de Townsville de los numerosos villanos que habitan en ella. Además, tienen que hacerlo antes de irse a la cama. Recordemos que las nenas todavía van a la guardería y tienen que dormir... ¡No te pierdas sus nuevas y divertidas aventuras!

[[El Noticiero]]

MORTADELO Y FILEMÓN... EN IMAGEN REAL

La gran aventura de Mortadelo y Filemón es el título de la descacharrante película de imagen real basada en el célebre cómic de **Ibáñez** que se estrenará en los cines el 5 de diciembre. Todavía no nos han dado a conocer los intérpretes de tan carismáticos personajes, pero todo llegará, dibucolegas. Cómo no, también el **Super** y el **Profesor Bacterio** aparecerán en el film y, además, se anuncian intervenciones de personajes de otros cómics del autor como **Rompetechos** y los vecinos de la 13 rue del Percebe. ¡Más información en próximos números!



LOS SUPERSÓNICOS CUMPLEN 40 AÑOS

Esta serie seguro que la veían tus padres cuando eran pequeños, pues es un clásico de **Hanna-Barbera** que ya véis los años que cumple... ¡nada menos que 40! **Los Supersónicos** viven en una sociedad del futuro donde todo está mecanizado. **George Jetson**, el padre, trabaja hace años en la misma empresa sin dar ni golpe y, junto al resto de la familia, protagoniza divertidos *gags* que han hecho reír a muchas generaciones de aficionados a los dibujos animados. ¿Te animas a conocerles directamente? Los tienes en el Bloque Boomerang de **Cartoon Network** todos los fines de semana.



LA GIRA DE LAS SUPERNENAS

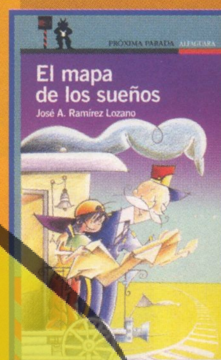
Las tres **Supernenas** visitaron nuestras costas durante el mes de agosto para conocer a todos sus fans. Desde Platja d'Aro (Barcelona), pasando por Tarragona, Valencia y Torrevieja (Alicante), **Pétalo**, **Burbuja** y **Cactus** llegaron hasta Águilas (Murcia), Motril (Granada) y Torremolinos (Málaga) y acabaron su viaje en Puerto Santa María (Cádiz). ¿Qué tendrán estas chicas que gustan tanto? Tienen una fantástica serie de televisión, han salido cuatro videojuegos y, además, se ha estrenado su primera película en el cine. ¡No pueden pedir más! Lo cierto es que están tan contentas que podremos verlas protagonizando nuevos episodios de la serie dentro de nada...



BREVES

25 AÑOS EDITANDO SUEÑOS

La editorial **Alfaguara** lleva un cuarto de siglo publicando libros infantiles y juveniles de gran calidad. Hay obras para todos los gustos y todas las edades... **La historia interminable**, **Momo**, **La trilogía de los trípodes**, **El pequeño Nicolás** o **Manolito Gafotas** son sólo algunos ejemplos. Si miras bien en tu estantería, quizá alguno de los libros que más te gustan llevan el sello **Alfaguara**.



SE HARÁ UNA PELI DE BIONICLE

En la isla de **Mata Nui** despierta una deidad maligna, **Makuta**, y sólo los **Toa**, las deidades protectoras de la isla, pueden detenerla. Éste es el argumento de **Bionicle** de **Lego**, las figuras articuladas que ya conoces también de los videojuegos. Pues en 2004 se estrenará una película en 3D basada en estos personajes que promete ser muy espectacular.



7º CONCURSO DE CÓMIC JOVEN DE IGUALADA

Si te encanta dibujar cómics, tienes hasta el 22 de noviembre para presentar tus dibujos al Concurso de Cómic Joven de Igualada. El tema es libre y la única condición es que los personajes sean de invención propia. Podéis enviar vuestros trabajos a:

Ajuntament d'Igualada
Departament de Joventut
c/ Santa María nº10, bajos
08700 Igualada (Barcelona)

Tenéis más información en: **www.clubmanga.net**.



86 PIEZAS



El maletín ideal para iniciar a los jóvenes artistas en las distintas técnicas creativas, tales como óleo, acuarela, ceras, collages y dibujo.

Maletín de Pintura 86 Piezas

10,95 €

Manualidedos
JUEGA, CREA Y DISEÑA

67 PIEZAS

Maletín de Pintura
Para Imaginar y Crear
¡Soy un Artista!

El maletín ideal para iniciar a los jóvenes artistas en las distintas técnicas creativas, tales como óleo, acuarela, ceras, collages y dibujo.

Maletín de Pintura 67 Piezas

7,95 €



Pasta de Modelar 4 + 1 botes

4,95 €

En esta pizarra puedes dibujar con tiza y con rotulador. También puedes aprender con sus letras y números magnéticos. Incluye: un borrador para tiza, una caja de tizas, un borrador para rotulador, 2 soportes, 39 letras y números magnéticos y una bandeja.



14,95 € Mi pizarra Portátil Ref. 9131

GOMAR COMUNICACIÓN

Incluye letras magnéticas

Súper Pizarra

29,95 €

Con 2 sillas

Construcciones no incluidas

45 x 51 x 51 cm.

33,95 € Súper Mesa con 2 sillas

La marca Manualidedos es una exclusiva de las tiendas Juguettos. Para conocer el punto de venta más cercano a tu domicilio, visita nuestra web o envíanos el cupón adjunto y te remitiremos un catálogo con todos los artículos de Manualidedos junto con un listado de todas las tiendas Juguettos.

Estos datos serán registrados en la base de datos de Juguettos. En cualquier momento puede rectificarlos, cancelarlos y/o cancelarlos si usted no consiente. Si esa decisión le rogamos nos lo comunique escribiendo a: Sdad. Ind. Jugueteros, C.V.L. Pol. Ind. El Rubial P-100 03400 Villena (Alicante)

DIBUS 09/02

Apellidos:

Nombre:

Calle: Nº:

Código postal: Ciudad:

Provincia:

e-mail:

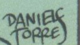
Tel:

Nombre y apellidos de tu hijo:

fecha de nacimiento:

Cosmo

Daniel Torres



Dibu Concurso



The WB Shield is a trademark of and © Warner Bros.



THE POWERPUFF GIRLS and all related characters and elements are trademarks of and © Cartoon Network. (s02)

Sabemos que sigues la serie de dibujos animados Las Supernenas, quizá se hayan convertido en tus superheroínas preferidas. Las chicas tienen unos nombres muy peculiares.... ¿Te los sabes de memoria?

Sorteamos SUPERRATONES y ALFOMBRILLAS de las SUPERNENAS



Si quieres participar en el sorteo...

¡dinos cómo se llaman las Supernenas!





Horario de emisión: Sábados y domingos a partir de las 10h.

Envíanos la respuesta junto a una fotocopia de este cupón con tus datos a:

DIBUCONCURSO RATONES Y ALFOMBRILLAS SUPERNENAS
Revista Dibus!
Pluvia, 39
08019 Barcelona

¡Tienes hasta el 30 de septiembre!

DIBUCONCURSO RATONES Y ALFOMBRILLAS SUPERNENAS

Dinos cómo se llaman las Supernenas:

Nombre: .... Edad: ....

Apellidos: ....

Teléfono: .... E-mail: ....

Calle: .... Número: .... Piso: .... Puerta: ....

Población: .... Código Postal: .... Provincia: ....

La página de los SIMPSON

LOS SIMPSON siguen al pie del cañón, dibucolega. Homer y compañía no tienen ni un minuto de descanso en Springfield. ¡Es que siempre les pasa algo!

¡SON LOS PRIMEROS!

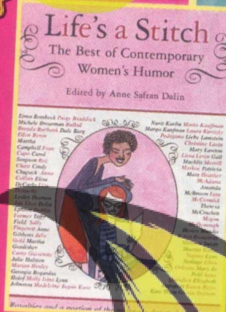
Internet se ha convertido en una fuente de sorpresas. Unos aficionados a **LOS SIMPSON**, del desierto de Nevada, han descubierto que desde allí pueden "capturar" los episodios que envía la **Fox** a sus cadenas asociadas, vía satélite,... el día antes de la emisión. Ni cortos ni perezosos los han atrapado, los han pasado a un formato apto para Internet... y los han puesto a disposición del público en general. Cuando la **Fox** ha protestado, los internautas han dicho que ellos no roban [illegible], ya que la emisión de **LOS SIMPSON** se realiza en canales que no son de pago...

MERCADO DE MERCHANDISING

Todos sabemos que **LOS SIMPSON** han generado todo tipo de objetos relacionados con la serie: mochilas, jarras, llaveros, videojuegos, calendarios... y todo lo imaginable. Y una de las cosas más codiciadas por los fans son los celuloides originales de los dibujos, es decir, las películas transparentes en las que se pintan los personajes en sus diferentes movimientos. Para que os hagáis una idea, diremos que de promedio, cada uno de ellos cuesta unos 400 dólares (unos 420 €). Si en el celuloide aparece el dibujo de **Bart**... ése cuesta 200 dólares más (vosotros mismos podéis hacer los cálculos). Y, como es lógico en cualquier colección, existen los más buscados: los de los "cortos" que se emitieron en el **Tracey Ullman Show**, y los que corresponden a [illegible].

LA GENTE DE LOS SIMPSON

Ya hemos hablado de las carreras paralelas de algunos actores de doblaje, guionistas etc. La última en saltar a la prensa es **Yeardley Smith**, la que pone voz a **Lisa** en la versión americana. **Yeardley** es escritora y, además de relatos cortos, acaba de colaborar en un libro de chistes femeninos, titulado **Life´s A Stitch**. Algo así como "La vida es un cachondeo". ¡Que vendas mucho, **Yeardley**!


Life's a Stitch
The Best of Contemporary Women's Humor
Edited by Anne Safran Dalin

Como veis, Bart es capaz de sorber un refresco mientras patina. ¡Vosotros ni lo intentéis!



LA POPULARIDAD DE LOS SIMPSON

En los EE.UU. los equipos deportivos, antes que el nombre de la ciudad, llevan otro como "Bulls", "Kniks", "Wizards", "Pistons"... La ciudad de Albuquerque tiene equipo de *baseball*, y el periódico "Albuquerque Tribune" lanzó un concurso entre sus lectores para buscar nombre al equipo y propusieron varios: Dukes (Duques), Roadrunners (Correcaminos), 66ers (promoción del 66) e "Isótopos", como el equipo de Springfield. Los "Isótopos" obtuvieron un 57 por ciento de los votos.

LOS GUIONISTAS DE LOS SIMPSON

Mucho se ha hablado sobre los guionistas, su forma de trabajo y lo que hace cada uno. **Al Jean** (Productor Ejecutivo) explicaba hace poco en una página web lo siguiente: "Desde el principio, la serie ha sido un trabajo en equipo. Podría decir que el que firma como guionista de un episodio suele ser responsable del treinta o cuarenta por ciento del mismo. Y en ocasiones, el que firma no ha puesto ni una sola línea en el guión definitivo. Esto es algo bastante común en las series de comedias para la TV". Y es que los guiones pasan una y otra vez por la mesa de reunión de los guionistas donde se añaden gags y se cambia una gran cantidad de elementos.





Y como no podía ser menos... aquí tenemos otra "Frase de la Pizarra".

LA FRASE DE LA PIZARRA

Una frase maravillosa que se usa cuando eres culpable de muuuuuchas cosas, pero no sabes de cuál de todas te acusan.

Dibuja al personaje invitado en...

Wilfredo el Caballero

por Darío Adanti

¡Se nota que os gusta Wilfredo, dibujartistas! Nos han llegado los personajes más variopintos como candidatos a aparecer en las tiras de Wilfredo el caballero y, como siempre, hemos tenido que elegir.

Y EL GANADOR ES...

Ander Luque García, de 13 años, de Donosti (Guipúzcoa), con sus personajes:

SANCHO ESPANTA Y EL BURRO LUMBALGIAS.





FICHA TÉCNICA

- **Nombre:** Sancho Espanta.
- **Aspecto:** está gordo y rechocho y no para de comer.
- **Historia:** sirvió durante un tiempo a un hombre bastante cegato, y de aquí nació la famosa pareja: "**Don Miope** y **Sancho Espanta**".

- **Nombre:** Lumbalgias.
- **Aspecto:** es un burro joven. Tiene la columna torcida, así que padece un fuerte lumbago. Todo esto se debe a que tiene que llevar a **Sancho** encima.
- **Historia:** es el hijo del burro que **Sancho** llevaba en los viajes que hacía con **Don Miope de la Plancha**.





La verdad es que tuve que trabajar muy poco porque el dibujo original ya se parecía bastante a mi estilo. A **Sancho** lo hice más comprimido y cabezón para que pareciera más gordito y se adaptara a las proporciones de **Wilfredo** y demás personajes. Le dibujé sólo dos botones, porque temía que al dibujarlo con el tamaño de la tira los detalles pequeños se perdieran, así que preferí dos botones grandes que se vieran bien antes que dibujar varios y que no se entendiera el dibujo. Hice al burro **Lumbalgias** más cabezón y de cuerpo más pequeño para que resultara más simpático. Preferí pintarlo de color marrón porque el gris me resultaba un poco pobre y le agregué el arnés amarillo alrededor del cuello para vestirlo y darle un detalle personal. Pero por todo lo demás, quise respetar las características de los personajes porque me parecían muy divertidos.

Darío Adanti



Darío Adanti



MINI MONSTERS

Guión y dibujo: David Ramírez   Color: Estudio Caníbal















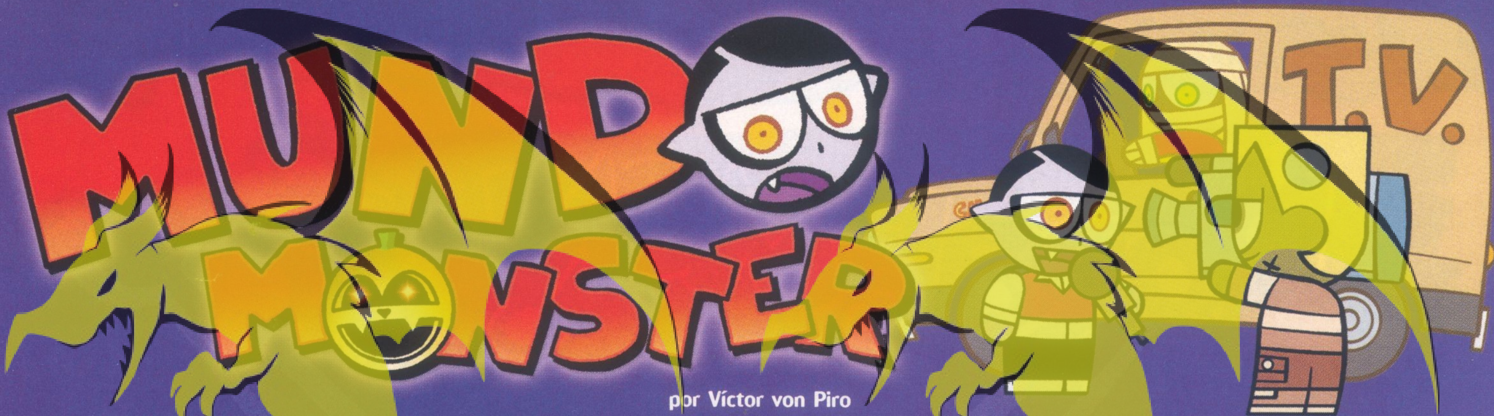












por Víctor von Piro

EL YETI: UNA LEYENDA... REAL

Así como Drácula, las momias o los dragones tienen muchos siglos de antigüedad, el "Abominable Hombre de las Nieves", también llamado "el Yeti", es conocido como un monstruo misterioso en Occidente a mediados del siglo XIX. El representante del Gobierno británico en el Nepal, **Brian H. Hodson**, es el primero que afirma haberlo visto.



¿PERO... CÓMO ES EL YETI?

Hay versiones que difieren un poco unas de otras pero, a grandes rasgos, es un ser que camina sobre las dos patas traseras, de una altura entre 2 y 2,75 metros, cubierto de pelo, fuerte y musculoso, con los brazos muy largos y las piernas arqueadas. Vive entre los 3.000 y 4.000 metros de altura. Se dice que posee una fuerza descomunal y un mal genio que le hace destrozar lo que encuentra a su paso cuando está enfadado. De hecho, en Nepal le llaman «rakshasa», que en sánscrito quiere decir «demonio». Los nepalíes distinguen incluso entre varias especies de yetis. Están los Rimi, de 2,5 metros, los Nyalmot, de 4,5 metors y los Raksi-Bombo, de 1,5 metros. Curioso, ¿no?

EUROPEOS QUE LO HAN VISTO

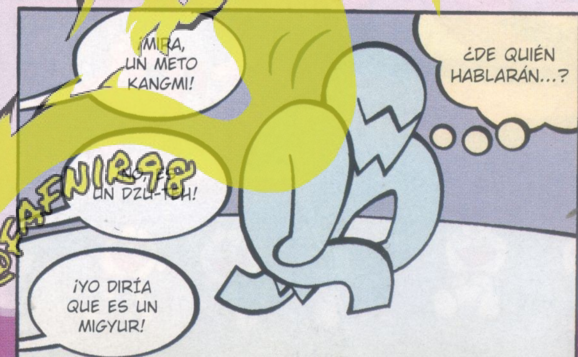


De entre los occidentales que lo han visto destacan **Howard Bury** (jefe de la primera expedición británica al Everest), el oficial polaco **Slavomir Rawitsch**... y el mismísimo **Sir Edmund Hillary** (el primer hombre que coronó la cima del Everest), que montó una expedición para atrapar un **Yeti**. Incluso el famoso zoólogo **Bernard Heuvelmans** le dio un nombre científico: "Dinanthropoides Nivalis".



¿METO KANGMI, DZU-TEH O MIGYUR?

Muchos habitantes de la zona de la cordillera **Himalaya** afirman haberse encontrado con él, aunque siempre se ha mostrado huidizo al tropezarse con los humanos. Desde el s.IV a.C el Yeti aparece en muchas historias y leyendas de la zona, aunque con diferentes nombres según la tribu que lo mencione: **Meto Kangmi** o **Rimi** (entre los montañeses tibetanos), **Dzu-Teh** (entre los sherpas) y **Migyur** (en el Bután).



PRUEBAS DE SU EXISTENCIA

Como nadie ha conseguido atraparlo, se ha intentado demostrar su existencia mediante pruebas: restos de animales de los que se ha alimentado, defecaciones o huellas gigantescas sobre la nieve, como la que fotografió **Eric Shipton** en 1935, que medía 31 centímetros de longitud y era de un pie con cinco dedos y con los pulgares hacia el interior. Eso demostraba que era un animal gigantesco y que debía de estar emparentado con los monos.





Doraemon y los piratas de los Mares del Sur

Los inventos de Doraemon, el gato cósmico, han servido siempre para ayudar a Nobita a solucionar problemas, como acabar a tiempo los deberes o evitar los castigos de su madre. En esta ocasión, servirán para llevar a Nobita y sus amigos a su mayor aventura, a los Mares del Sur.

por Abraham Tramplán

CRUCERO A LOS MARES DEL SUR

Ya conoces al capitán **Garfio**, el terrible enemigo de **Peter Pan** y los niños perdidos del País de Nunca Jamás; a **Long John Silver**, el pirata patapalo que iba en busca de la isla del tesoro, y a **Barbanegra**, el azote de los mares del siglo XVII. Pues a partir del 30 de agosto llega un nuevo pirata mucho más divertido y simpático: ni más ni menos que **Doraemon**, el gato cósmico.

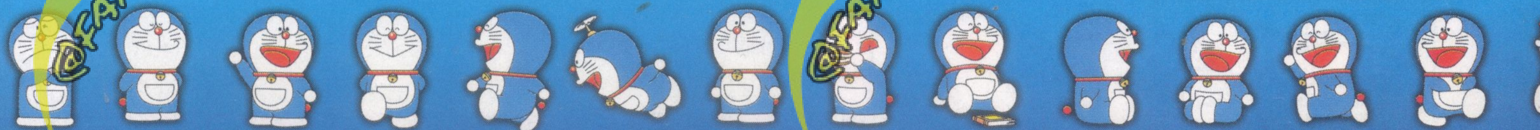
La historia empieza con **Nobita** y **Doraemon** haciendo un trabajo sobre el mar para la escuela. Como siempre, **Nobita** le pide ayuda a su gran amigo **Doraemon** para acabar los deberes mucho más rápido con alguno de sus inventos. En esta ocasión, **Doraemon** usa la puerta mágica, que le permite ir a cualquier sitio que le apetezca, para subir a bordo de una curiosa embarcación e ir en busca de información... ¡y tesoros!

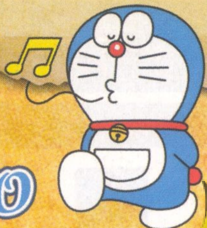
Seguro que a todos os apetecería ir en un barco como éste, sobre todo con el calor que hace en verano. Pero ¿y si os pasase lo que a **Doraemon** y sus amigos? En un accidente espacio temporal, los niños viajan en el tiempo hasta el siglo XVII, lejos de casa y sin posibilidad de volver, y quedan atrapados en una terrible tormenta. El barco naufraga y **Doraemon** pierde el bolsillo mágico de donde saca los inventos.

NOBITA CRUSOE

Durante el naufragio, el grupo se separa y **Nobita** debe agarrarse a una tabla para flotar a la deriva... hasta llegar a una isla desierta conocida como la **Isla de Tomoe**. Bueno, desierta del todo no, ya que allí encontrará a **Jack**, el hijo de un pirata llamado capitán **Corto**. Como buenos náufragos, ambos niños se ayudarán mutuamente y juntos sobrevivirán con lo que les ofrece la isla.







EL PIRATA CÓSMICO

Mientras, el resto de amigos (**Doraemon**, **Shizuka**, **Suneo** y **Gian**) son recogidos por un barco pirata tripulado por **Betty**, la hermana de **Jack**, y los hombres del capitán **Corto**, su padre. Estos marineros están buscando a su capitán, por lo que deciden, ya de paso, buscar también a **Nobita** por las islas de los Mares del Sur. Cuando por fin llegan a la **Isla de Tomoe**, **Jack** les cuenta que su padre desapareció en la montaña de la isla. Siguiendo la pista del capitán **Corto**, **Doraemon** y sus amigos llegan a la base del **Malvado Cassh** y el **Doctor Crone**, dos villanos llegados del futuro que se dedican a la creación de animales híbridos y monstruos marinos para aterrorizar a los navegantes honestos. **Doraemon**, **Nobita** y el resto de la pandilla deciden que esto no puede continuar así y, ataviados con pañuelos en la cabeza y armados con sables bien afilados, se proponen derrotar a los malvados y rescatar al padre de **Jack** de su cautiverio. ¿Será capaz **Doraemon** de llevar a buen término su misión sin la ayuda del bolsillo mágico?

TUS AMIGOS LOS PIRATAS

DORAEMON

El gato cósmico vino del futuro con una misión muy especial, convertirse en el mejor amigo de **Nobita**. **Doraemon** es capaz de sacar casi cualquier invento de su bolsillo mágico, desde un casco que permite volar a una puerta que lleva a cualquier parte.





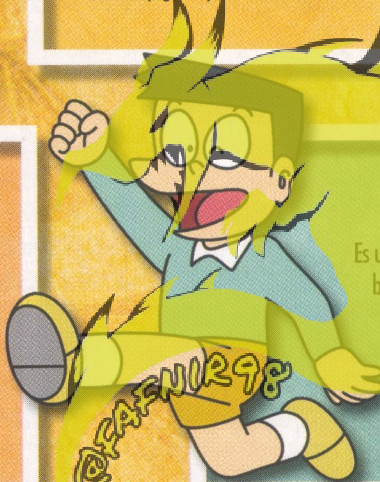
NOBITA

Aunque en el fondo es buen chico, **Nobita** peca un poco de envidioso, holgazán y tramposo en los juegos. Por eso, siempre quiere echar mano de los inventos de **Doraemon** para escaquearse de sus deberes, aunque siempre le sale mal la jugada y acaba metido en un lío.



GIAN

Este personaje es todo un fortachón que siempre utiliza sus músculos para salirse con la suya. En la aventura que correrá con sus amigos en los Mares del Sur, **Gian** acabará enamorado de **Betty**, la hija del capitán **Corto**, y hasta cantará para hacerla caer rendida a sus pies.

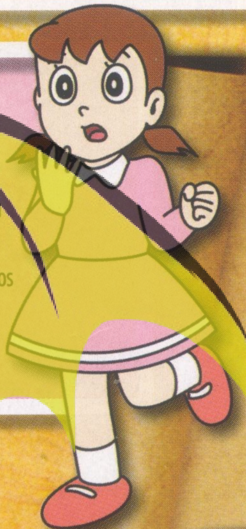


SUNEO

Es un fanático de los coches teledirigidos y un buen amigo cuando se le conoce bien. Normalmente, se alía con **Gian** para hacerle la vida imposible a **Nobita** y siempre quiere sacar un buen partido de los inventos de **Doraemon**.

SHIZUKA

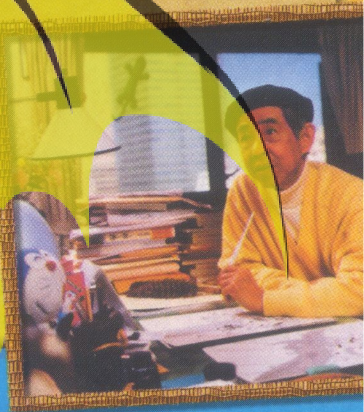
La dulce niña que acompaña a **Nobita** a todas partes será muy importante en esta aventura, ya que luchará con valentía al lado de sus compañeros para liberar al capitán **Corto** y a todos los animales capturados. Además, sufrirá mucho cuando **Nobita** desaparezca tras el naufragio.



LOS CAPITANES DEL BARCO

Hiroshi Fujimoto (**Fujiko F. Fujio**) es el padre de **Doraemon**, al que diseñó en 1970. Creó este personaje para que en Japón hubiese un manga para los más pequeños de la casa. Y lo ha logrado, pues las aventuras del gato cósmico son un éxito en todo el mundo.

Shibayama es el director de la película y ha trabajado durante mucho tiempo en **Toei Animation** (la productora de **SAILORMOON** y **DRAGON BALL**). Ha dirigido varias películas de **Doraemon** y la serie **NINTAMA RANTARO**.





MIB MEN IN BLACK II

SON LA ÚLTIMA LÍNEA DE DEFENSA DE LA TIERRA CONTRA LAS AMENAZAS EXTRATERRESTRES. HACE CINCO AÑOS, SALVARON AL PLANETA DE UNA CATÁSTROFE INTERPLANETARIA Y, DE PASO, SE CONVIRTIERON EN LA PELÍCULA MÁS TAQUILLERA DEL AÑO. AHORA, LA TIERRA VUELVE A NECESITAR SUS SERVICIOS Y LOS HOMBRES DE NEGRO REGRESAN PARA ARRASAR CON UNA SUPERPRODUCCIÓN QUE LLEGARÁ A NUESTROS CINES EL 30 DE AGOSTO.

por Paco Galindo

UN POCO DE HISTORIA

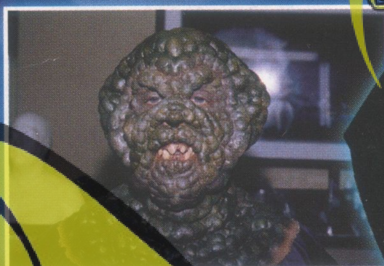
La primera parte de **MEN IN BLACK** se basaba en un discreto cómic con el mismo nombre que **Lowell Cunningham** había creado para la desaparecida editorial Malibu. A través de los ojos del recién llegado agente **J (Will Smith)** conocíamos una agencia gubernamental secreta conocida como "Men in Black" que se encargaba del control de inmigración extraterrestre. Contra todo pronóstico, el film producido por **Steven Spielberg** recaudó casi 600 millones de dólares en todo el mundo (250 de ellos en Estados Unidos) y se convirtió en el mayor éxito cinematográfico de ese año. En su momento, el director **Barry Sonnenfeld** aseguró que esa hazaña no garantizaba, ni mucho menos, una continuación... ¡Por suerte se equivocaba!

EL RODAJE

Estaba claro que debía haber una segunda parte de **MEN IN BLACK** (**MIB** para los amigos), pero el apretado calendario del insustituible **Will Smith** retrasó el proyecto cuatro años. Finalmente, **Sony** y la distribuidora **Columbia Pictures** consiguieron reunir al director **Barry Sonnenfeld** y a la carismática pareja de actores principales, **Will Smith** y **Tommy Lee Jones**, y juntos se pusieron manos a la obra para crear una película que estuviera a la altura de su antecesora. Según el propio director: *"cuando hicimos la primera película nadie sabía qué esperar. Esta vez no tenemos ese lujo porque la van a comparar con la primera"*. El guión de **MEN IN BLACK II** combina a la perfección grandes dosis de humor con espectaculares escenas de acción, en las que los hombres de negro despliegan un arsenal de armas sofisticadas y tecnología avanzada para la captura de alienígenas.

Otro de los principales atractivos de la película es la multitud









ARCHIVOS CONFIDENCIALES

Antes de que comenzara a rodarse **MIB II**, ya corrían muchos rumores entorno a ella. En algunos medios se llegó a asegurar que **David Duchovny** había firmado para interpretar al agente **M** (¿**M** de **Mulder**?) y en Internet se barajaron títulos como "People in Black" (gente de negro) o "Women in Black" (mujeres de negro) para la nueva entrega.

Como no podía ser menos, **MIB II** también se ha visto afectada por los trágicos acontecimientos del 11 de septiembre. El rodaje llegó a suspenderse temporalmente, ya que se estaba realizando en Nueva York cuando tuvo lugar el atentado. Además, la batalla final entre los hombres de negro y los invasores tenía lugar en las cercanías de las desaparecidas Torres Gemelas, por lo que tuvo que desplazarse a otro lugar de la ciudad.

La actriz **Famke Jenssen** –conocida por su papel como **Jean Grey** en **X-Men**– fue la elegida para interpretar a la malvada extraterrestre **Serleena**, pero tuvo que abandonar el rodaje por la enfermedad de un familiar y fue sustituida por la televisiva **Lara Flynn Boyle**.

El actor **Will Smith** parece haberse abonado al 4 de julio, el día de la fiesta nacional estadounidense, para estrenar sus películas en Estados Unidos. Todos sus grandes éxitos han visto la luz en esa señalada fecha: **Independence Day** (1996), **MiB** (1997), **Wild Wild West** (2000) y ahora **MIB**. Durante el estreno de la película, él mismo aseguró que se trataba del *"día de Willie"*.



de exóticos extraterrestres que se pasean por ella. El encargado de darles vida es el maquillador **Rick Baker**, que cuenta con la inestimable ayuda de los efectos producidos por **Industrial Light & Magic**. Entre los seres más curiosos se encuentran unos que cada vez que visitan la Tierra ponen de moda un peinado distinto que les permite disimular el exagerado tamaño de sus cabezas. Por ejemplo, ellos son los responsables del pelo a lo afro de los años setenta.

De qué va

Men in Black II nos sitúa cuatro años después del final de la primera película. El agente **K** (**Tommy Lee Jones**) goza de un apacible retiro trabajando como funcionario en una oficina de correos, mientras que su compañero, el agente **J**, continúa al pie del cañón regulando la llegada de criaturas extraterrestres a nuestro planeta. Enzarzado en un caso rutinario, **J** se topa con una atractiva modelo de ropa interior que resulta ser **Serleena**, una inmigrante ilegal del planeta Kylothian que ha puesto en marcha un plan maestro para conquistar la Tierra. La monstruosa **Serleena** utiliza su control sobre el reino vegetal para apoderarse del cuartel general de los hombres de negro y lanzar un ultimátum a las autoridades terrestres: destruirá a todos los habitantes si no recupera algo que le robó el agente **K** hace veinticinco años. Lamentablemente, la memoria de **K** fue borrada completamente cuando regresó a su vida como civil y no recuerda nada del pasado. La única alternativa que le queda al agente **J** es despertar a su antiguo compañero y ayudarle a recuperar, a marchas forzadas, todos sus recuerdos y vivencias como hombre de negro. Los descubrimientos que hará **K** sobre su pasado darán pie a muchas situaciones cómicas, como cuando se da cuenta de que todos los compañeros de trabajo que ha tenido en los últimos años son aliens. Además, en medio del embrollo también está **Rita**, una chica que **J** se negó a neuralizar –borrar su memoria– porque sentía algo hacia ella, y que ahora parece saber cosas sobre **Serleena**.









GRONALDO BOCANADA De Dragón a Caballero

Guión: Athos Dibujo: EnriqueCarlos Color: Apisonadora















- ATHOS y ENRIQUECARLOS - 2002

LEGO RACERS

#4589 RC-NITRO FLASH

¡Prepárate para las carreras con LEGO Racers por control remoto! Ya conoces los Racers que incorporan las tecnologías *pull back motor* y *slammer*. Ahora llegan... los RC (Remote Control).



CARACTERÍSTICAS

- Coche dirigido por un control remoto por rayos infrarrojos.
- El control remoto dispone de tres canales que impedirán cualquier interferencia.
- Con sólo cambiar las ruedas, el **Racer** se convierte en un jeep, para atravesar la vegetación, o en un *buggy*, ideal para carreras por el desierto.
- Alcanza de 6 a 12 km por hora según el tipo de ruedas.
- Compatible con los neumáticos de los modelos 4584, 4585, 4587, 8468 y 8471. ¡Prueba todas las combinaciones!



¿TE CONOCES BIEN LOS LEGO RACERS?

Pues búscalos en esta sopa de letras y recuerda que puedes hacer movimientos como los del caballo del ajedrez.

S	L	A	M	M	N	C	R	H	O	T	L	I	Z	T
N	O	B	R	N	I	M	J	R	I	E	N	M	O	L
R	I	Q	H	O	T	S	C	O	R	C	H	E	R	H
Z	H	T	Q	I	R	M	N	P	U	L	V	E	R	I
Z	E	R	R	F	O	L	A	S	H	G	F	O	D	C
N	I	T	B	O	P	U	L	V	E	R	I	Z	E	R
L	A	L	E	N	R	O	A	O	R	T	I	N	C	R
A	N	M	O	L	Ñ	G	F	F	O	R	N	E	S	L
S	L	A	M	T	E	R	B	L	I	E	N	M	O	U
I	M	E	Q	I	S	I	L	A	B	O	R	S	P	F
H	O	T	E	C	R	O	F	S	T	O	H	Ñ	I	L
D	A	R	L	O	N	O	M	H	I	E	S	L	C	I
F	A	E	C	R	O	F	G	R	E	M	M	A	L	S

BUSCA LOS SIGUIENTES MODELOS:
Nitro Pulverizer, RC-Nitro Flash, Slammer G-Force y Hot Scorcher.

DIBUJA AL PILOTO



Este coche no tiene piloto... ¿Te atreves a dibujarlo en el espacio en blanco, dibuartista?

DIBUnet



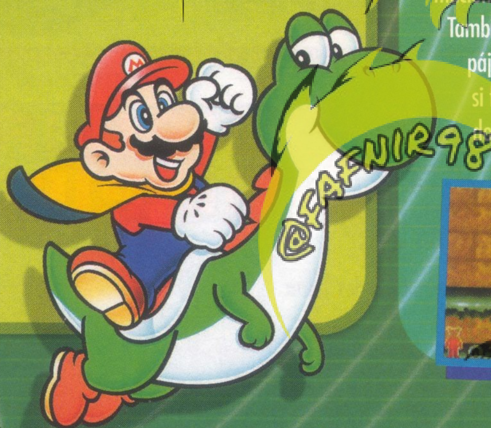
Bueno, bueno... no pongas esa cara, que todavía te quedan unos cuantos días de vacaciones, dibucolega. Aunque estemos en verano, nosotros seguimos al pie del cañón para darte las notis más cañeras. Hoy te presentamos varios juegos y un pack imprescindible...

por Tomás Pardo

GAME BOY ADVANCE PARA TODOS

Estés donde estés, no te olvides de la **Game Boy Advance** para pasártelo de película. ¿Cómo? ¿Que todavía no tienes una **GBA**? Pues entonces tienes suerte, porque **Nintendo** te ofrece la mejor aventura de **Mario** junto a la consola más explosiva en un pack super especial. Ahora podrás disfrutar de la **GBA** y de la última aventura portátil del famoso fontanero italiano, **Super Mario World: Super Mario Advance 2**, por el increíble precio de 129 €. El catálogo de esta consola ya supera los 150 títulos disponibles de todos los géneros (acción, carreras, aventuras, RPG, deportes y un largo etcétera) y este verano han salido títulos tan apetecibles como **Sonic Advance** y **Spider-Man**. Además, si eres un mago del monopatín, tienes **Tony Hawk's Pro Skater 3**; si lo tuyo son las carreras de coches, entonces tu juego es **V-Rally 3**, y si eres un fan de **Britney Spears**, no puede faltarte **Britney Spears's Dance Beat**. Por si esto fuera poco, te recordamos que **GBA** y su cable Game Link te permiten enfrentarte a cuatro amigos en los juegos especialmente preparados para ello. No hay nada más divertido que una partida multijugador en la playa o en la piscina.





STUART LITTLE EN TU CONSOLA



» En este videojuego de espectaculares gráficos, podrás dirigir al simpático ratón **Stuart** por diferentes escenarios en 10 niveles de juego, haciéndolo correr, esquivar obstáculos, saltar y volar, mientras compites en distintos niveles de carreras, huyes de los enemigos, pilotas un avión, conduces un coche o montas en globo y en monopatín. Gracias a la nueva opción multijugador, las voces y efectos de sonido de la película y las increíbles animaciones, esta continuación promete diversión a tope. También aparecen otros personajes de la película como el pájaro **Margalo**, el gato **Snowbell** y los **Little**. Por si fuera poco, este juego para **GBA** tiene opción para dos jugadores con cable Game Link.



MÁS ACCESORIOS PARA NINTENDO GAMECUBE

Thrustmaster ha anunciado una nueva línea de accesorios para la **GameCube** de **Nintendo**. Entre ellos, destacan los maletines protectores para evitar que la consola sufra daños durante el transporte a casa de tus amigos o a tu lugar de veraneo. Además de la consola, podrás guardar tus juegos favoritos, las tarjetas de memoria, así como todo lo imprescindible para disfrutar a tope jugando.



» Ya no hay excusa para cuando tu amigo Nicolás te proponga ir a su casa a jugar con la consola... ¡Coge la maleta y disfruta de tus juegos favoritos donde sea!



LA FABRICACIÓN DE LAS CERAS MANLEY

Seguro que habrás pintado con ellas mil veces, pero... ¿nunca te has preguntado cómo las hacen? Pues, ni cortos ni perezosos, en ¡DIBUS! nos hemos desplazado hasta la fábrica de ceras Manley para averiguarlo y contártelo en estas dos páginas.

1 Primero se hace una mezcla con dos o tres tipos de aceites y ceras diferentes y se introduce en una máquina llamada refinadora junto al pigmento (sustancia colorante) y el aglutinante (lo que hace que el conjunto de ingredientes forme una pasta).



2 De la refinadora obtenemos una pasta sólida del color del pigmento. Cuando tenemos la cantidad suficiente de esta pasta, ya está lista para el siguiente paso, la licuación.

3 Se introduce la pasta en unas enormes calderas que, gracias a la gran temperatura de su interior, convertirán la pasta sólida en un líquido del color del pigmento.

4 Esta pasta fundida cae en unos moldes que se colocan automáticamente debajo del grifo de la caldera.



5 Los moldes tienen la forma de las ceras que conoces, cilíndricas y acabadas en punta.



6 Una cinta transportadora se encarga de que debajo del grifo de la caldera haya siempre un molde a punto para recibir el candente líquido de cera.

7 Como éste está tan caliente, los moldes tienen que pasar a través de un túnel de enfriamiento.

8 Gracias al frío, la cera se solidifica otra vez, aunque en esta ocasión, con la forma que deseamos.





9 Ahora se quitan las rebabas de los moldes y, una vez limpios, se colocan de nuevo en la cinta transportadora.

10 A continuación se separan los moldes y se colocan las ceras, una por una, en la etiquetadora (ya os podéis imaginar lo que hace esta máquina).

11 Las ceras salen en otro compartimento con la etiqueta dorada que conoces tan bien.





Aunque parece que ya está todo hecho, todavía queda algo importante ¡y muy laborioso! Consite en encajar las ceras. ¿Veis todo este montón de cajas? ¡Pues las ceras se colocan manualmente! 12



13 Ahora la tapa y sólo queda el último paso del proceso.

La caja se introduce en una segunda tapa que la protegerá de golpes, caídas y todo lo que pueda ocurrirle en un futuro. ¡Y ya está lista!

14

15 Los transportes de la fábrica de ceras **Manley** distribuirán las cajas a las tiendas. ¡Seguro que a partir de ahora verás tu cajita de ceras de otra forma, dibuartista!





Tienes ceras en cajas de 6, 10, 15, 24, 30, 48, 50, 72 y 75 colores. ¡Las hay para todos los gustos!

CURIOSIDADES



➡ **Manley** fabrica ceras para distintos países de Europa y también para EE.UU.

➡ Entre los dos sistemas de fabricación de ceras que existen (por inyección y por colada), en **Manley** utilizan el segundo porque permite que el proceso sea más artesanal. Además, las ceras quedan un poco más blanditas.

➡ La fábrica de ceras **Manley** también realiza otros productos para pintar que te resultan familiares, como el *gouasche*, las témperas, pintura a dedo (para los más pequeños de la casa), barniz fijador y pasta blanca para pegar papel y cartón.

➡ En **Manley** llevan aproximadamente cuarenta años haciendo ceras. Así que es muy posible que tus padres las hubieran usado cuando iban al cole. ¡Pregúntaselo!

➡ ¿Sabías que también existen ceras acuarelables? Si les añades un poco de agua, el color se extiende con suavidad y se pueden realizar bonitos degradados.

➡ Si te fijas bien, verás que en todas las cajas de ceras **Manley** hay una etiqueta con las letras "CE" bien grandes. Esto quiere decir que éstas siguen las normativas establecidas por la Comunidad Europea. ¡Ya sabes una cosa más, dibuamiga!





por Abraham Tramplán

Las Sagas FANTÁSTICAS

Hay personajes tan importantes que rebasan los límites de un solo volumen. Hay historias tan imponentes que no pueden contarse en un solo libro. Os presentamos... ¡las mejores sagas de fantasía!

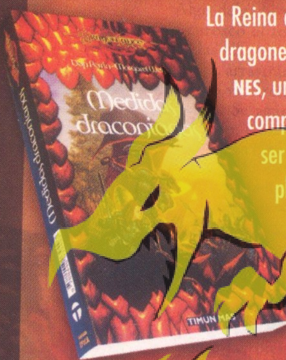
¿QUÉ ES ESTO DE LAS SAGAS?

En los años cuarenta, cuando **J.R.R. Tolkien** escribía la historia de **Frodo Bolsón**, se dio cuenta de que no tenía suficiente espacio en un solo libro para explicar todo lo que quería (y que era mucho). Por eso convirtió **El Señor de los Anillos** en una trilogía, y el formato tuvo tanto éxito que, años después, muchos de los escritores que se dedicaron a esto de la espada y brujería pronto siguieron su ejemplo escribiendo trilogías o haciendo series que, en muchas ocasiones, superan la media docena de ejemplares. A esto se le ha llamado "sagas".

La palabra "saga" no es cosa nueva, sino que existe desde hace muchísimos años. Entre otras cosas, se usa para designar los largos poemas escandinavos medievales que hablan de dioses, héroes y guerras, así que nada más adecuado para referirse a estas historias ambientadas en mundos muy parecidos a la Europa de la Edad Media. ¿Cuáles son las mejores que han aparecido hasta el momento? ¡Aquí las tienes, dibucolega!

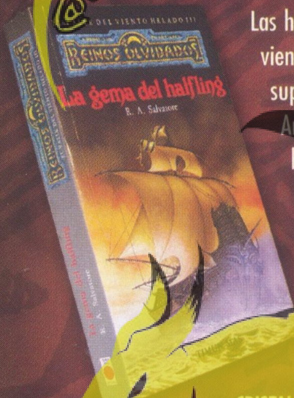
Las aventuras de los personajes de la **Dragonlance** son seguidas por miles de lectores

Dragonlance



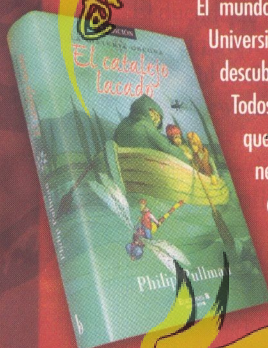
La Reina de la Oscuridad, la diosa del Mal, ha vuelto al mundo de Krynn... ¡y ha traído a sus ejércitos de dragones con ella! **Margaret Weis** y **Tracy Hickman** escribieron en 1984 **El retorno de los dragones**, una novela protagonizada por personajes del juego de rol **Dragones y mazmorras**, en la que una compañía de guerreros (formada por un semielfo, un enano, unos cuantos guerreros y un simpático ser que pertenece a la raza de los kender) se enfrentaban a las hordas del Mal. La novela se completó con dos entregas más, **La tumba de Huma** y **La Reina de la Oscuridad**, hasta completar la trilogía que se llamó **Crónicas de la Dragonlance**. Y tal fue el éxito que enseguida se pusieron a escribir la continuación, la trilogía **Leyendas de la Dragonlance**... y en la actualidad ya se han escrito más de cincuenta novelas ambientadas en el mundo de Krynn. Tanto se ha avanzado con las historias de la **Dragonlance** que los protagonistas de las novelas más nuevas son ya los nietos de los primeros héroes.

Reinos Olvidados



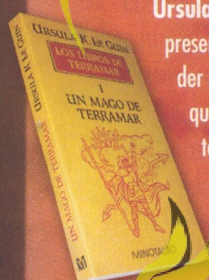
Las historias de los Reinos Olvidados también provienen del mundo de los juegos de rol y también superan, en número, los cincuenta títulos. Ambientadas en un mundo donde todo es posible, narran las aventuras del poderoso mago del Bien **Elminster** (**La forja de un mago**, **La tentación de Elminster**, **Elminster en Myth Drannor**), desde que era un niño aprendiz de mago hasta que se convierte en todo un hechicero poderoso, o del elfo oscuro **Drizzt Do'Urden** (**La piedra de cristal**, **Ríos de plata**, **La gema del halfling**), un ser expulsado de su país natal que debe vagar por los reinos en busca de aventuras. La saga **Reinos Olvidados** ha sido tan famosa en todo el mundo que incluso ha dado lugar a juegos de ordenador como **Baldur's Gate**.

La materia oscura



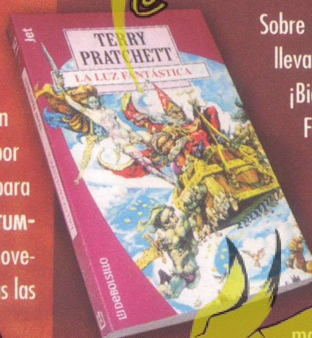
El mundo donde vive **Lyra** parece nuestro mundo... Ella vive en la Universidad de Oxford, junto a los profesores, pero poco a poco iremos descubriendo que no todo es en realidad lo que se ve a simple vista. Todos los humanos van acompañados de un daimonion, una mascota que puede metamorfosearse a voluntad; los niños de algunas regiones desaparecen misteriosamente... y existen mundos paralelos al de **Lyra**. Cuando ésta emprende una misión que debe explorar estos nuevos mundos, la niña deberá aprender a viajar a través de mundos paralelos y a hacer nuevos amigos durante el transcurso de los tres libros de **Phillip Pullman**: **Luces del norte**, **La daga** y **El catalejo lacado**.

Los libros de Terramar



Ursula K. Le Guin, famosa por sus novelas de ciencia ficción, presenta a **Ged**, el Gavilán, un niño de gran poder que va a aprender magia a la Isla de los Magos. Durante un duelo de magia, sin querer, **Ged** libera un espíritu maligno, y debe perseguirlo por todo el archipiélago de Terramar, el mundo donde vive, para devolver la paz al mundo. En **Un mago de Terramar**, **Las tumbas de Atuan**, **La costa más lejana** y **Tehanu**, las cuatro novelas de esta saga, podemos acompañar al Gavilán en todas las aventuras que corre durante su vida.

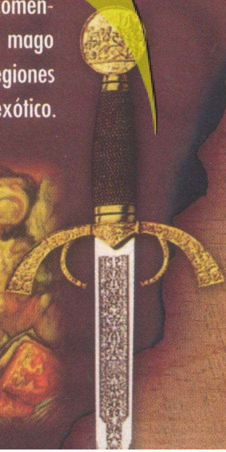
Mundodisco



Sobre una tortuga gigantesca descansan cuatro elefantes que llevan a lomos un mundo plano y redondo como un disco... ¡Bienvenidos al Mundodisco, el lugar más divertido de la Fantasía! Aquí puede pasar de todo, literalmente. Arbustos que hablan saliendo de bosques encantados, niñas que quieren aprender a ser magos, guardias que tienen miedo de vigilar las ciudades, dioses que juegan a los dados con el destino de los humanos...

Las aventuras más divertidas que vienen de la mano de **Terry Pratchett** y de las que ya se han publicado más de diez volúmenes. Para empezar, te recomendamos **El color de la magia**, una novela en la que el mago patán **Rincewind** acompaña a un turista por todas las regiones de Mundodisco: la manera ideal de conocer un lugar tan exótico.





ESTRENOS DE VÍDEO Y DVD

Perros miedicas, campos de fútbol que no se acaban nunca, heroicos guerreros cuyos poderes superan todo lo imaginable, monstruos que viven más allá de tu armario en una increíble ciudad... Todo esto ocurre en los estrenos de vídeo de este mes, dibucolega. ¿Vas a perdértelos?

CAMPEONES LAS PELÍCULAS

Sí, dibucolega, has leído bien, CAMPEONES, una de tus series preferidas... ¡tiene películas! Si quieres saber todavía más sobre Oli, Benji, Mark y todos los jugadores del New Team y el Toho, estas pelis no pueden faltarte. ¡Vive los partidos más emocionantes y espectaculares de la historia de CAMPEONES!

>DESAFÍO EUROPEO

Se ha realizado una selección de los mejores jugadores juveniles japoneses para jugar un campeonato amistoso contra equipos europeos de la misma categoría. **Oliver Atom**, **Tom Baker** y **Benji Price** viajarán hasta París para enfrentarse con el primer hueso duro, el magnífico equipo alemán encabezado por el increíble jugador **Schneider**.

- **Extras del DVD**: fichas de personajes, galería de fotos, el cómic y su autor, colorea a los personajes.

>LA REVANCHA

El esperado partido de vuelta entre los equipos juveniles alemán y japonés se celebra en el Estadio Nacional de Tokio. Pero esta vez, **Oli** quizá no pueda contar con **Benji** y **Mark**... ¿Qué ocurrirá?

- **Extras del DVD:** diseño de personajes, acetatos, ilustraciones, diccionario de manga.

SAV vídeo DVD

DRAGON BALL Z LAS PELÍCULAS

LOS TRES GRANDES SAIYANOS

Dos terribles androides salen del laboratorio del maléfico **Dr. Gero** con la orden de destruir a **Goku**. Pronto empieza la lucha a la que se unirán los amigos de **Goku**. ¿Quién será el vencedor? ¿Lograrán los androides su objetivo?

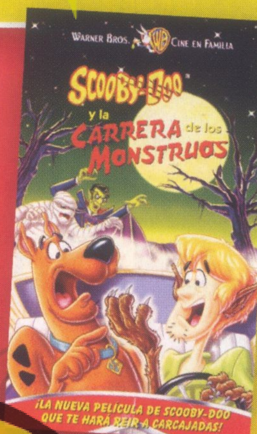
Manga Films DVD



ESTALLA EL DUELO

El guerrero **Paragus** y su hijo **Broly** han conseguido escapar a la destrucción de su planeta. **Paragus** le ofrece a **Vegeta** convertirse en el nuevo monarca de los saiyanos y **Broly** asegura que él es el guerrero sagrado del que hablan las leyendas. Cuando ve a **Goku**, desata su furia y nadie, ni tan siquiera su padre, puede detenerlo.

SCOOBY-DOO!



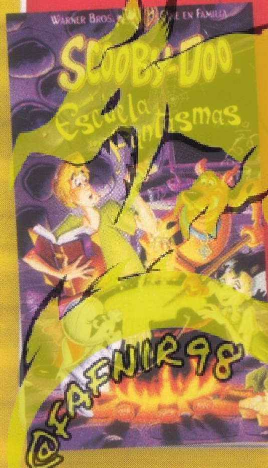
SCOOBY DOO Y LA CARRERA DE LOS MONSTRUOS

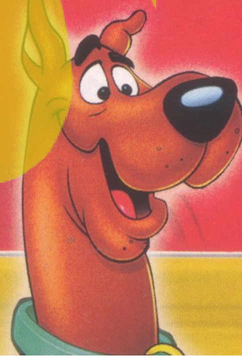
En esta aventura el pobre **Shaggy** se convertirá... ¡en hombre lobo! ¿Podrá soportalo? ¿Se asustará incluso de sí mismo? Otros monstruos como la Momia y el conde **Drácula** se unen al grupo para rematar el capítulo.

Warner Bros. Cine en familia

SCOOBY DOO Y LA ESCUELA DE FANTASMAS

¿Cómo? ¿El miedica de **Scooby** dando clase a los mismísimos fantasmas? Eso es algo que resulta muy difícil de creer... La mejor parte vendrá cuando haya que ponerles deberes a los pequeñines. ¡No os lo perdáis!

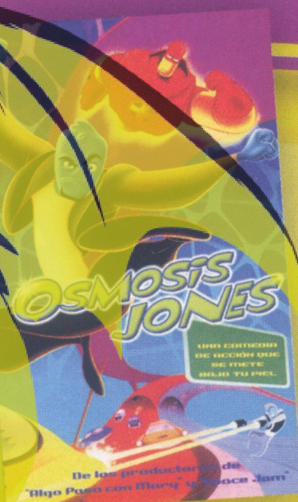




OSMOSIS JONES

Frank tiene un glóbulo blanco muy particular corriendo por sus venas, el agente **Osmosis Jones**, que se encargará de buscar sin descanso un peligroso virus que **Frank** ha ingerido sin querer, el terrible **Thrax**. El valiente **Osmosis** y su ayudante robot deberán enfrentarse a múltiples peligros para localizar a **Thrax** y salvar la vida de **Frank**. ¡Nunca antes el interior del cuerpo humano había sido tan divertido! ¿Te apuntas a descubrirlo?

Warner Home Vídeo



MONSTRUOS, S.A.

¿Has tenido alguna vez miedo de los monstruos que se esconen en el armario de tu habitación cuando eras pequeño, dibucolega? ¡A que nunca te los habías imaginado tal como salen en esta alocada y divertidísima película? Los monstruos viven en su propia ciudad, Monstruópolis, y van al trabajo todos los días, sí, como tus padres, ya lo ves... Pero su trabajo es asustar a los niños para que su ciudad tenga energía. **Sulley** y **Mike** forman un gran equipo de asustadores y su vida transcurre pacíficamente hasta que una niñita a la que apodan **Boo**... ¡se cuela en su mundo!

La pequeña está encantada especialmente con **Sulley**, y sus risas causan grandes destrozos en la ciudad. ¡Demasiada energía! El puesto de los dos monsturos en la **Monstruos, S.A.**, la empresa donde trabajan, corre peligro, ya que se cree que los niños y todo lo que tenga que ver con ellos es tóxico. **Mike** y **Sulley** deberán evitar ser descubiertos y esconder tan bien como puedan a **Boo**. ¡Incluso la disfrazan de monstruo! ¿Cuánto tiempo logrará pasar desapercibida? ¿Escapará a los atentos ojos de monstruos desaprensivos como **Randall**? Disfruta de una de las pelis más logradas de **Disney** y **Pixar** y... ¡pásatelo en grande con sus geniales personajes!



Disney/Pixar







Bugs Bunny

por Abraham Tramplán

¿Qué dibu es de color gris, tiene las orejas largas y es un gran charlatán? ¡Sí! Es Bugs Bunny, el conejo más famoso del mundo de los dibujos animados. ¡Sigue sus aventuras en CARTOON NETWORK y en LA HORA WARNER de TVE-1, dibucolega!

¿Qué hay de nuevo, dibucolega?



Aunque os parezca extraño, en la factoría de la **Warner Bros.** han hecho algunos de los mejores personajes del mundo de la animación. Y **Bugs Bunny** es el rey de ellos, ya que es un conejo simpático, inteligente, aventurero y cuyas vicisitudes os pueden interesar tanto a vosotros como a vuestros padres.

Bugs Bunny, al que en España se ha conocido siempre como "el conejo de la suerte", nació en el año 1938, de la mano de **Ben Hardaway**. Aunque la liebre que aparecía en ese cortometraje todavía no se llamaba **Bugs**, ya tenía todas las características que harían de él un personaje inolvidable: los dientes delanteros prominentes, las orejas más largas que jamás se hayan visto, una simpática colita que parece de algodón y una sorprendente capacidad para hacerle perder los estribos a **Porky**, el cerdito tartamudo.



El personaje tuvo tanto éxito que enseguida se hicieron más cortos con el mismo conejo, pero no sería hasta 1940 cuando el famoso **Tex Avery** haría su versión del personaje. En este cortometraje fue donde **Bugs** pronunció por primera vez su famosa frase "¿Qué hay de nuevo, viejo?" Además, le añadió el complemento perfecto para el personaje: la larga zanahoria que va siempre masticando allá donde va.

Las tácticas del conejo

Hay que ser un conejo muy inteligente para sobrevivir a tantos cazadores durante más de sesenta años. Bugs Bunny ha demostrado que tiene más de un truco escondido bajo la manga para enfrentarse a Porky o a Elmer. Veamos cuáles son sus técnicas más habituales:

1 ***Ser un maestro del disfraz:*** Como si fuera el mismísimo **Mortadelo**, este conejo ha sabido disfrazarse de cualquier cosa para salir del paso desde un agente de seguros que es capaz de venderle la Torre Eiffel desde el más pintado hasta un bebé, pasando por **Groucho Marx**. **Bugs** emplea todos los recursos a su alcance para liar a sus perseguidores con los engaños más enrevesados.

2 ***Ser más rápido que nadie:*** Aunque **Speedy González** o el **Correcaminos** seguramente le superan, **Bugs** sabe escapar siempre del punto de mira de la escopeta de **Elmer** metiéndose corriendo dentro de su madriguera o escondiéndose tras un árbol, sin dejar que el calvito gruñón le pille.

3 ***Usar las armas de mujer:*** Como sus perseguidores son hombres, **Bugs** no ha tenido nunca ningún problema para disfrazarse de mujer (ya sea de una *geisha*, una rubia platino o una inocente jovencita perdida en el bosque) y seducir a sus posibles captores. Y hasta en más de una ocasión le sorprenderéis dándole un beso a **Elmer** para conseguir que le dejen en paz.

los cazadores

Y donde hay un conejo que cazar, allí hay un cazador que lo persigue. Aunque muchos son los personajes de la Warner que han compartido el protagonismo con el conejo de la suerte, éstos son los más destacados:

PORKY

El adorable cerdito tartamudo es un cazador tímido y bonachón que siempre cae, como un ingenuo, en las trampas de **Bugs**.



SAM



Este típico vaquero de largos bigotes también está dispuesto a todo para acabar con el conejo más rápido del oeste... ¡aunque eso signifique vaciar los cargadores de sus dos pistolas!

ELMER

Este cabezón calvorota es todo un cazador experimentado, por lo que conseguir apresar a **Bugs Bunny** sería un triunfo más en su dilatada carrera.



¿Sabías que...?

- **Bugs Bunny** es tan popular que fue el segundo personaje de dibujos animados en conseguir su propia estrella en la Avenida de la Fama de Hollywood.
- **Bugs Bunny** consiguió un Óscar gracias a un corto ambientado en la corte del rey **Arturo**.
- **Bugs Bunny** ha compartido escenario con estrellas tan famosas como **Michael Jordan** en la película **SPACE JAM**, o con **Superman**.
- **Bugs Bunny** no se ha retirado aún del mundo de los dibujos animados. Además de nuevos episodios protagonizados por él, también se ha convertido en profesor de **Babs** y **Buster Bunny** en la serie **TINYTOONS**.





El conejo de la suerte está de lunes a sábado en **Cartoon Network** a las 21 h. y los fines de semana en **La Hora Warner** de **TVE-1** a partir de las 10 de la mañana.



ZAFIRO Y RUBÍ EN GBA EN 2003

No nos hemos ido a una joyería, dibucolega, éstos son los nombres de los nuevos juegos de **POKÉMON** para **GBA**. En Japón saldrán el 21 de noviembre de este año y en Europa tendremos que esperar hasta principios de 2003. ¡Ánimo, que ya queda menos!





KINOCOCO



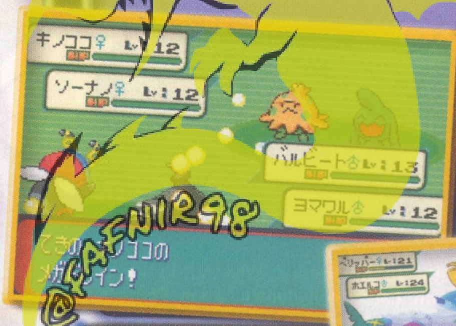
SAMEHADERI



PELIPPERI

Los nuevos juegos nos trasladarán a un nuevo mundo (cuyo nombre aún no se ha revelado) que aprovechará todas las mejoras de la **GBA**. Además, dispone de dos nuevos entrenadores y de un mejorado sistema de intercambio de **Pokémon**.

¡2 CONTRA 2!





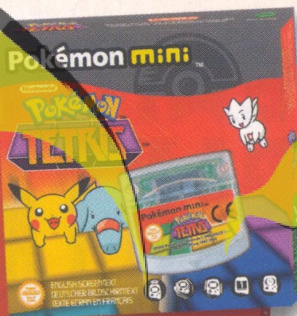
Sin duda, la novedad más increíble es que... ¡podremos luchar en equipo contra dos **Pokémon** a la vez! ¿Cómo se come esto? Es el nuevo sistema *tag* de batalla que permite que dos jugadores puedan luchar juntos contra dos rivales al mismo tiempo. ¡El no va más!



Esta elegante señorita y este rudo hombre de montaña serán dos de los [illegible]es que encontraréis durante vuestra ruta. ¿Qué os parecen?



POKÉMON TETRIS



Ya os habíamos comentado la existencia de este juego, pero ahora que tenemos más información, lo volvemos a reseñar porque reúne dos de las grandes bazas de este tipo de consolas. Por un lado, es una variante del **Tetris**, uno de los mejores juegos para este tipo de consolas minúsculas. Por otro, puedes jugar con **Pokémon**. ¿Qué más se puede pedir? Es la novedad para la pequeñina **Pokémon Mini** y saldrá a mediados de septiembre.



START OPTIONS

Poké notis

EEUU: En el mes de octubre se estrenará la cuarta peli de **Pokémon** en EEUU. Se titula **POKÉMON 4EVER** y, como siempre, junto con la entrada se regalará una carta promocional del **JCI** de **POKÉMON**. En esta ocasión es una carta de **Celebi**.

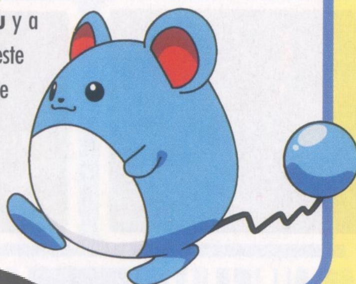
JAPÓN: Un pequeño avance para el mes que viene con motivo del estreno del nuevo film de **POKÉMON, LOS GUARDIANES DE LA CIUDAD DEL MAR: LATIOS Y LATIAS**. Y es que en los cines japoneses se regalaba una carta donde aparecía un nuevo tipo de **Pokémon**... el neutral.

POKEGUÍA de EPISODIOS

CAPÍTULO 131 PARA LLORAR A GRITOS

Pokémon protagonista: #183 Marill

Mientras nuestros amigos se dirigen hacia Ciudad Azalea, les aparece un **Marill**. **Misty** intenta capturarlo, pero el **Pokémon** empieza a llorar a gritos. **Brock** logra calmarlo, hasta que aparece una pareja de desconocidos que se ofrece a llevar a los entrenadores en coche. Resultan ser el **Team Rocket**, que roban a **Pikachu** y a **Marill**. A pesar de todo, los gritos de este último logran destruir el vehículo de **Jesse** y **James**, y cuando **Misty** los rescata, caen todos al río. Y, entonces, aparece una guapa niña que dice ser la entrenadora del **Marill**...



#183

CAPÍTULO 132 TANQUES PARA ABURRIR

Pokémon protagonistas: #161 Sentret #175 Togepi

Un **Sentret** intenta despertar a **Ash** mientras duerme en el bosque, pero el joven entrenador no le hace caso, por lo que el **Pokémon** despierta al **Togepi** de **Misty**. Los dos caen por una loma hasta la base del **Team Rocket**, justo encima de un tanque que puede atravesar cualquier cosa, y lo ponen accidentalmente en marcha. Al darse cuenta de lo que pasa, todos trabajan en equipo para poder sacar a los dos **Pokémon** del tanque y hacer un gran agujero en el suelo donde los **Team Rocket** queden atrapados.



#161

CAPÍTULO 133 LA MISIÓN ARDIENTE DE CHARIZARD

Pokémon protagonista: #6 Charizard

Ash, **Misty** y **Brock** se encuentran con una entrenadora que vuela montada en su **Charizard**. **Ash** intenta hacer lo mismo, pero no se ha entrenado lo suficiente para poder hacerlo con soltura. La entrenadora les lleva a un valle lleno de **Charizard**, pero el **Pokémon** de **Ash** no puede competir, ya que los otros son demasiado poderosos para él. El pobre **Charizard** ni siquiera puede vencer al más débil de ellos, por lo que decide separarse de **Ash** y compañía para entrenarse con sus congéneres en el valle y volver con su entrenador cuando sea más poderoso.



#6

CAPÍTULO 134 SONREÍD PARA GANAR

Pokémon protagonista: #192 Sunflora

Los tres amigos llegan a Bloomingvale sedientos. **Ash** le pide algo de beber a una chica, que resulta ser una entrenadora de **Sunflora**. Uno de los **Pokémon** de esta chica está triste, incluso después de que lo hayan regado. La entrenadora se apena ya que no podrá participar en el concurso de **Sunflora**. Esa misma noche, el **Team Rocket** intenta capturar el **Sunflora** para ganar el premio del concurso, pero hacen saltar una alarma y **Meowth** queda atrapado en una red. Al día siguiente, nuestros amigos descubrirán qué ha pasado de noche y por qué el **Sunflora** estaba triste.



#192

LOS CREATIVOS DE FINAL FANTASY X®

Por Abraham Tramplán

¿Te imaginas ser el protagonista de una historia que te lleve a un mundo fantástico donde tú y tus amigos debáis devolver la libertad a un país? Ahora es posible, gracias a la nueva entrega del juego de fantasía definitivo: FINAL FANTASY.

Ya hemos llegado a la decena de entregas de un juego que se ha convertido en referencia imprescindible para hablar de aventuras gráficas, de juegos de rol para consolas o de videojuegos de estrategia. Es el momento de **FINAL FANTASY X**, el juego definitivo para la **PS2**... ¿Quieres saber por qué ha tenido tanto éxito? Pues será cuestión de hablar con los responsables.

>> El creador de fantasías, Hironobu Sakaguchi en persona.

UN MUNDO MÁGICO

Uno de los puntos interesantes de este nuevo episodio de la saga es el mundo en el que está ambientado. **Yoshinori Kitase**, el productor del juego, nos dice que *"para **FINAL FANTASY VII** y **VIII** se creó un escenario de ciencia ficción. Muchos usuarios respondieron diciendo que preferían un escenario de fantasía sencillo. Tenían una noción clásica de lo que significaba un mundo de fantasía y, según ellos, tenía como escenario la Edad Media".*

Pero los escenarios de **FINAL FANTASY** no pueden ser tópicos y por eso **Kitase** ha querido innovar en la manera de entender un mundo fantástico: *"Quise ampliar la definición que el público tiene de la palabra fantasía y lo que ésta implica. **Nojima**, el guionista, propuso la idea de crear un mundo fantástico al que incorporar elementos orientales, ya que una ficción medieval no nos servía".*

Esta decisión, además, ayudó a los creadores de personajes y fondos a dar más personalidad al conjunto: *"Cuando el mundo de **FINAL FANTASY X** se preparó* dice **Tetsuya Nomura** *había detalles asiáticos y muchos elementos tomados de Tailandia y del sur del Pacífico. Esto reflejaba muy bien la situación geográfica de las islas del Sur del juego. Yo, además, quise incorporar detalles japoneses en los escenarios".*

YOSHINORI KITASE
PRODUCER

TETSUYA NOMURA
CHARACTER DESIGNER

UN MUNDO CASI REAL

Una de las cosas más interesantes de la serie es que los gráficos hacen que los personajes y los escenarios parecen reales (si no, recordad la película de animación que se estrenó el año pasado). **Koji Sugimoto**, el programador principal de personajes, nos cuenta cómo se ha conseguido esto: *"En cuanto a la expresión facial, a los programadores se les permitió incluir más huesos en las caras. Así se pueden crear expresiones más naturales. Incluso los ojos se mueven y pestañean".* Y es que con la **PS2** se pueden hacer auténticas virguerías: *"Gracias al hardware de la **PS2**, además, se pueden añadir sombras y brillos, como las de las mangas de **Yuna** o la capucha de **Tidus**".*

>> El hardware de PS2 permite esta calidad visual tan alucinante.

Takahoshi Nakazato, director de mapas, también optó por apartarse de la ficción en el momento de configurar el mapa por el que se mueven los protagonistas: *"Nos deshicimos de la idea de mapa del mundo y utilizamos un sistema más realista. Aunque el mapa parezca algo corriente, si miras alrededor, encontrarás pequeños detalles como la hierba o las nubes moviéndose con el viento".*

TAKAYOSHI NAKAZATO
DIRECTOR

PERSONAJES DE LEYENDA

Si los escenarios son casi reales, poco les tienen que envidiar los protagonistas del juego. **Kitase** nos cuenta que *"el hecho de incorporar voces en el juego fue un gran adelanto, ya que la participación de un actor en el desarrollo del juego hizo que los personajes fueran todavía más reales. El diálogo, las emociones y las expresiones parecen de verdad."*

A pesar de este realismo, **Fumi Nakashima**, la diseñadora de personajes secundarios, advierte de que hay que concentrarse *"en diferenciar la indumentaria de los personajes de acuerdo con su cultura y religión. La gente de Albheed vive en una sociedad muy mecanizada, por eso los diseñé con máscaras y gafas, para que pareciesen más raros y excéntricos."*

Ya has visto, dibucolega. Para lograr que un juego tenga la calidad y el éxito de **FINAL FANTASY X**, hace falta que un buen montón de gente se ponga de acuerdo con los objetivos que quieren fijar... ¡y que busque la mejor manera de lograrlos! ¿Te atreves tú a empezar a pensar en tu propio videojuego?

FUMI NAKASHIMA
SUB-CHARACTER CHIEF DESIGNER

>> Quién pudiera ser el diseñador de alguno de los juegos de FINAL FANTASY; la verdad, todo un sueño...

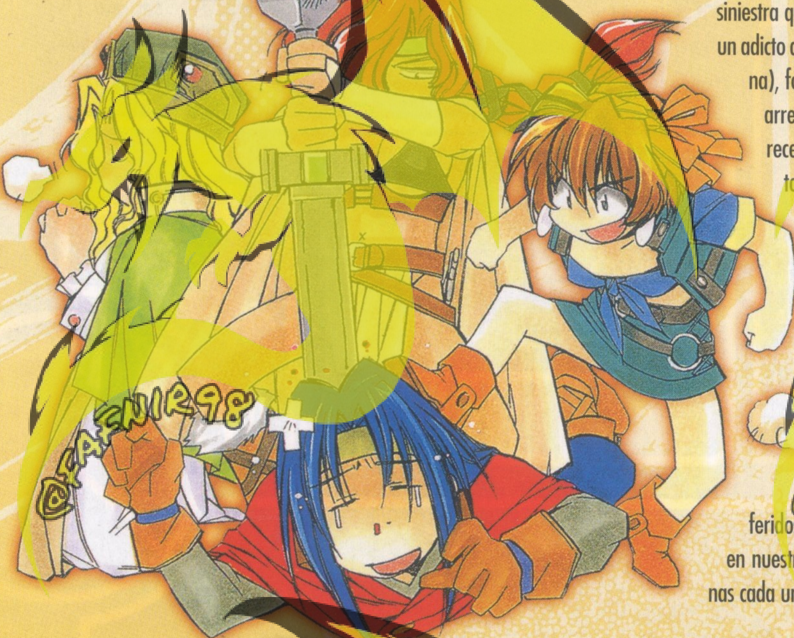
>> Los combates muestran un detalle y preciosismo impresionantes.



Louie

EL GUERRERO DE LAS RUNAS

En una tierra muy, muy lejana, hace mucho, mucho tiempo... el dios de la guerra Miley eligió un paladín, un guerrero legendario que traería la paz a su tierra. Pero... ¿es ese guerrero como todos esperaban?



Louie parece que no encaja con la descripción de héroe, pero al parecer, ha sido elegido por el dios **Miley**. Un grupo de valientes chicas decide unirse a él para ayudarle a cumplir su destino, aunque la tarea resulta mucho más complicada debido al carácter de **Louie**. Aunque es mago, se le da mucho mejor repartir mamporros a diestra y siniestra que realizar hechizos o desenvainar la espada. Es despistado, un poco "garrulillo" y un adicto a las posadas. **Melissa** (la sacerdotisa), **Geenie** (la guerrera) y **Mirelle** (una ladrona), forman equipo con él y lo acompañan en todas sus aventuras, aunque a menudo se arrepienten de su decisión. Pero cuando todo parece perdido, el que tantas veces aparece como un patán a los ojos de sus compañeras, resuelve las situaciones y las saca de todos los apuros. ¿Es maestría... o casualidad? ¿Conseguirá **Louie** convertirse en el héroe que todos esperan? El tiempo lo dirá. Este manga ideado por **Ryo Mizuno** (el célebre creador de la saga **Lodoss War**) y dibujado por **Jun Sasameyuki** es ideal para pasar un rato muy divertido con unos personajes que no tardarán en convertirse en tus preferidos. Por el momento, se han publicado en nuestro país dos volúmenes de 160 páginas cada uno. ¡No los pierdas de vista!



RECORD OF LODOSS WAR

LA LEYENDA DEL CABALLERO HEROICO nº19

La saga del Caballero Heroico llega a su emocionante final, y todas las esperanzas están puestas en el joven caballero **Spark**. La diosa maligna **Cardis** amenaza con despertar y arrasar la isla de Lodoss con su imparable y destructivo poder... **Spark** y su grupo han luchado duro para encontrar a la sacerdotisa **Nees**, que está cautiva y que los adeptos de **Cardis** quieren utilizar como puerta de entrada para la diosa. ¿Conseguirán **Spark** y sus compañeros detener la entrada del mal a su mundo? ¡Descúbrelo en el último número de este emocionante título!



MUNDOMANGA

-LAS ONOMATOPEYAS-

Los sonidos japoneses que se representan como onomatopeyas son un auténtico universo dentro del mundo del manga. Las hay de todos los tipos y para absolutamente cualquier sonido. Aquí tenéis unos ejemplos extraídos del primer volumen de LOUIE, EL GUERRERO DE LAS RUNAS.

✘ Gacchan!

¡Crish!

Es un sonido que representa algo que se rompe y se hace pedazos, por ejemplo, el cristal de una ventana. ¿No os recuerda al nombre de un conocido personaje que aparecía en la serie DR. SLUMP?



✘ Dotsu! / Don! / Dokan!

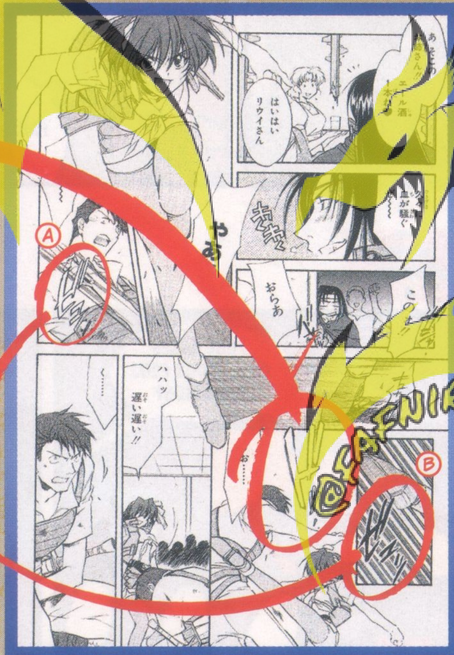
¡Plaf! / ¡Bam! / ¡Boumm!

Como habréis podido adivinar, expresan golpes o explosiones de menor a mayor intensidad.

✘ Zeyun! (A) / Zeyutsu! (B)

¡Chak! / ¡Slash!

Utilizados para representar un movimiento súbito.

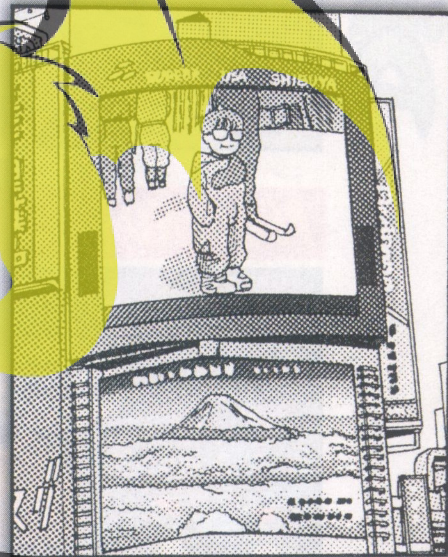


CÓMO DIBUJAR MANGA

LOS FONDOS URBANOS



Si introduces personajes de gran tamaño en primer plano, no harán falta muchos detalles para el decorado. Asimismo, se logra un contraste con los elementos situados detrás. Por último, difumina los edificios del fondo.



Es posible representar en detalle los caracteres de los carteles o posters de las calles, pero también puedes usar tinta blanca para que parezca real.



¡ANÍMATE Y CREA TU PROPIO FONDO URBANO!

LO + EN ANIME



NieA under 7

extraterrestres en mi barrio

NieA es una extraterrestre que vive en el armario de la habitación de Mayuko, en una casa situada sobre los baños públicos Enohana. Éstos están al borde de la quiebra por falta de clientes y Mayuko hace todo lo posible para ayudar a la propietaria. Pero cuando NieA intenta colaborar, todo se complica, ya que siempre está construyendo extrañas máquinas y platillos volantes que no funcionan y que acaban explotando. ¡La diversión está asegurada!



DINOKID

David Ramírez



PEQUEÑO MOSQUITO

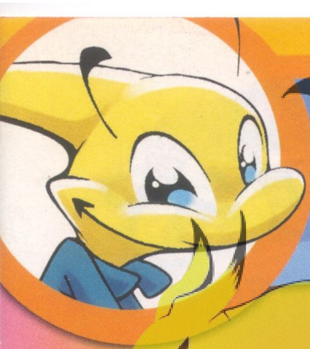
Darío Adanti



PEQUEÑO MOSQUITO

Darío Adanti





Dibu Concurso

MATTEL®

¿Es un pájaro? ¿Es un avión? ¡No! ¡Es **Jimmy Neutron** a bordo de su flamante coche volador! La privilegiada mente de este niño no para de idear nuevos ingenios y estrafalarios inventos. ¿Quieres acompañar a Jimmy y conocer todos sus inventos? ¡Pues no te pierdas este concurso!

SORTEAMOS 5 FIGURAS Y 5 COHETES STRATO XL DE JIMMY NEUTRON

Contesta a esta pregunta...

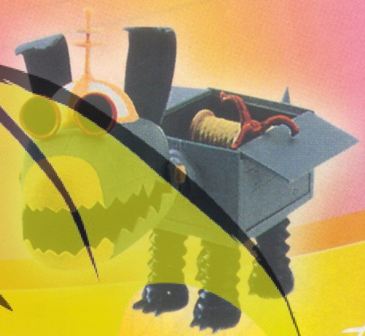
¿QUIÉN ES EL MEJOR AMIGO DE JIMMY?

y podrás participar en este sorteo









Envíanos tu respuesta junto a una fotocopia de este cupón con tus datos a:

DIBUCONCURSO JIMMY NEUTRON
Revista ¡Dibus!
c/Fluvià, 89
08019 Barcelona

¡Tienes hasta el **30 de septiembre** dibucolega!

DIBUCONCURSO JIMMY NEUTRON

¿Quién es el mejor amigo de **Jimmy**?: ....

Nombre: .... Edad: ....

Apellidos: ....

Teléfono: .... E-mail: ....

Calle: .... Número: ...... Piso: ...... Puerta: ......

Población: .... Código Postal: .... Provincia: ....

Jóvenes Dibujantes

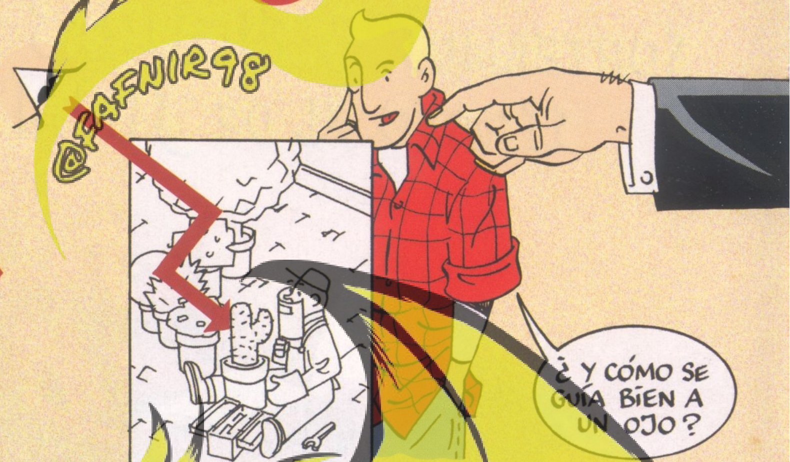
Una guía para comenzar a dibujar

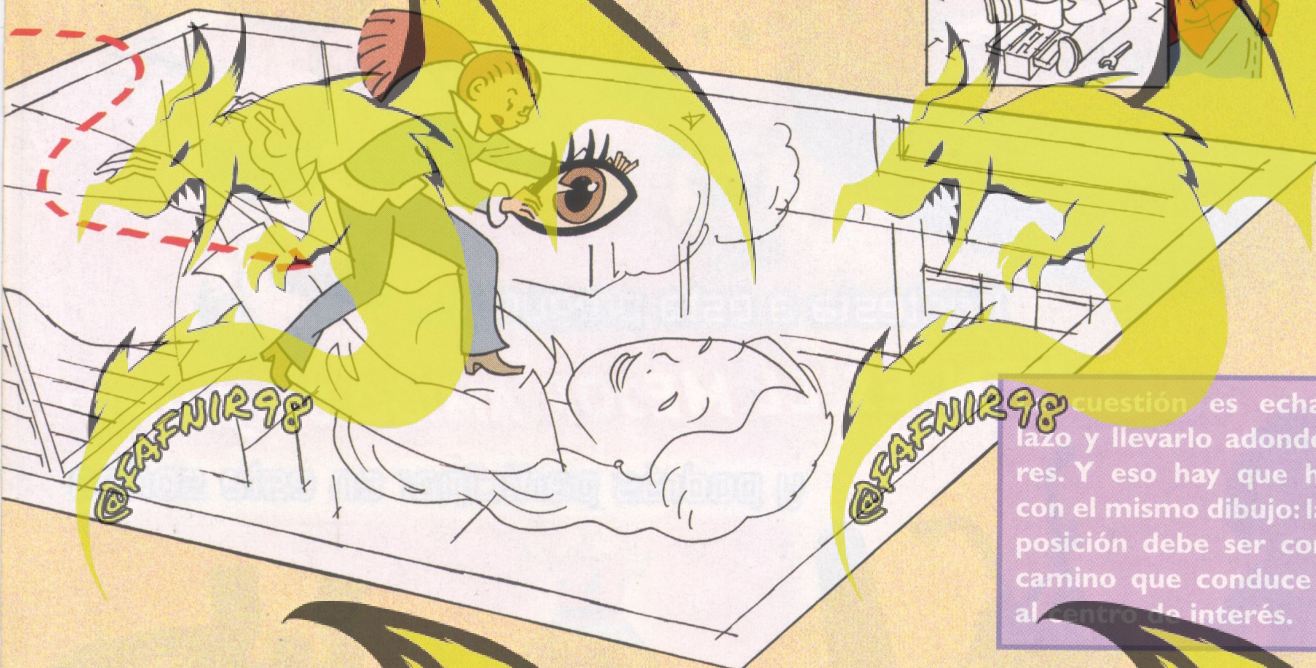
por Daniel Torres

Guiar al ojo

El centro de interés de una composición no tiene por qué ser la parte central del dibujo, ni la más grande, ni siquiera la mejor situada. Es, simplemente, el lugar hacia donde nos lleva la mirada.

Y atención, el ojo es listo pero también perezoso: si no se le guía bien, se aburrirá y se irá fuera del dibujo a ver cosas más interesantes.

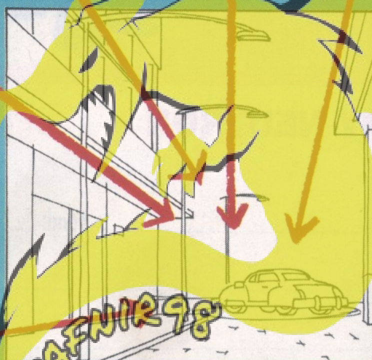




La cuestión es echarle el lazo y llevarlo adonde quieres. Y eso hay que hacerlo con el mismo dibujo: la composición debe ser como un camino que conduce al ojo al centro de interés.

Esto se puede conseguir de varias maneras, pero las más utilizadas son:

1 **Usar las líneas de composición o los componentes del dibujo para que apunten al centro de interés.**



Las líneas de fuga nos llevan al coche. Sencillo, ¿no?



Ahora la forma de la nave y el cable guían nuestro ojo hacia el astronauta.

2 Resaltar con trazos más intensos, con grises, o con manchas negras el centro de interés para que atraiga al ojo al primer golpe de vista.

Por ejemplo, estas tres ilustraciones se basan exactamente en el mismo dibujo...



Pero en esta primera es difícil precisar quién es el protagonista, así que el ojo se cansa de buscar y se marcha.



¡Esto es otra cosa! Con unos grises y el sencillo perfilado de la figura atraemos enseguida la atención sobre ella.



¡Ah, ahora es imposible que el ojo no sea atrapado al instante por la única mancha negra que hay en el dibujo!



3 Mostrar la acción.

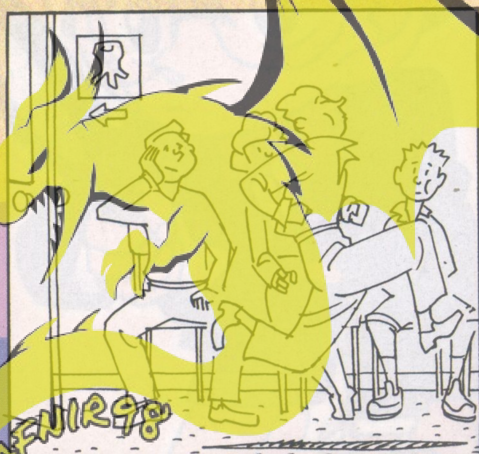
Los dibujos siempre cuentan una pequeña (¡o grande!) historia. Así que si enseñamos un momento importante de esa historia habremos captado la atención del que mira.



Aquí está a punto de pasar algo, pero no sabemos qué: no hay acción.

¡Ahora sí! Todos miramos a esas dos figuras que, a pesar de que son pequeñas, están ocupadas en algo importante.

Otras veces es interesante (y divertido) jugar con el contraste provocado por la acción.





¡Dibuja a... DETECTIVE CONAN!

Shinichi y Ran son la pareja ideal, claro está, antes de que al pobre de Shinichi lo convirtieran en un niño mediante un veneno experimental que los malvados Hombres de Negro le obligaron a beber por descubrir sus fechorías durante la investigación de un caso. A partir de ahí cambió su nombre por el de Conan Edogawa y comenzó una cruzada para descubrir la cura de su empequeñecimiento.

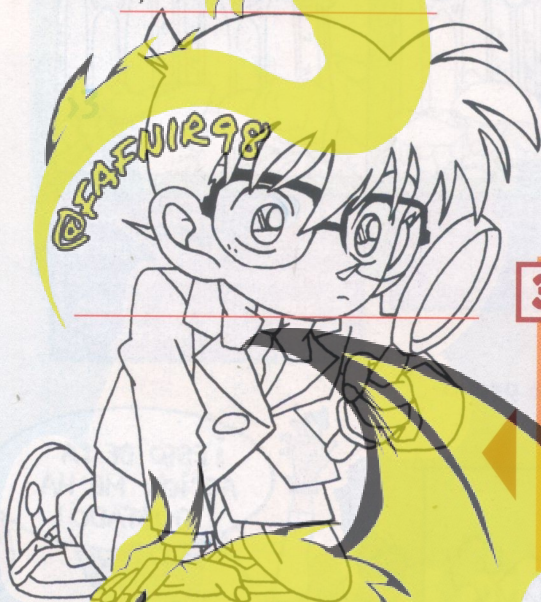
» Conan Edogawa

›1

›2

1 Fíjate en el gran óvalo que tiene por cabeza y las pequeñas proporciones del resto del cuerpo. Así es el pequeño **Conan**. ¡Manos a la obra, dibucolega!

2 Ahora dibujaremos el resto: la cara, el pelo y, cómo no, el vestuario. ¡Ah, y que no se te olvide su estupenda lupa de detective! ¿Cómo resolvería los casos sin ella?



3 Pásalo a tinta con un trazo que no sea mayor a un rotulador 0.4. Una línea uniforme dejará a nuestro amigo perfecto para ser coloreado.



¡ATENCIÓN!

Las líneas azules representan los pasos previos para dibujar a Conan y a Ran, y debes trazarlas a lápiz. Una vez hayas seguido todas las indicaciones, repasa con un rotulador los contornos del modelo acabado.

›› Ran

1 Ran, a diferencia de Conan, está más proporcionada. Dibuja la cabeza un poco más pequeñita y continúa con el torso y el resto de extremidades. Las manos son lo más complicado, pero no serán problema para ti, que ya debes de ser todo un profesional del dibujo.

›1

›2

2 Dibuja su larga melena y la cara, y luego vístela con el típico traje de estudiante japonés. ¿A que está mona, dibuartista?

3 Seguiremos el mismo proceso de entintado que con Conan, para luego empezar a colorearla al más puro estilo anime. ¡Dale color!

›3

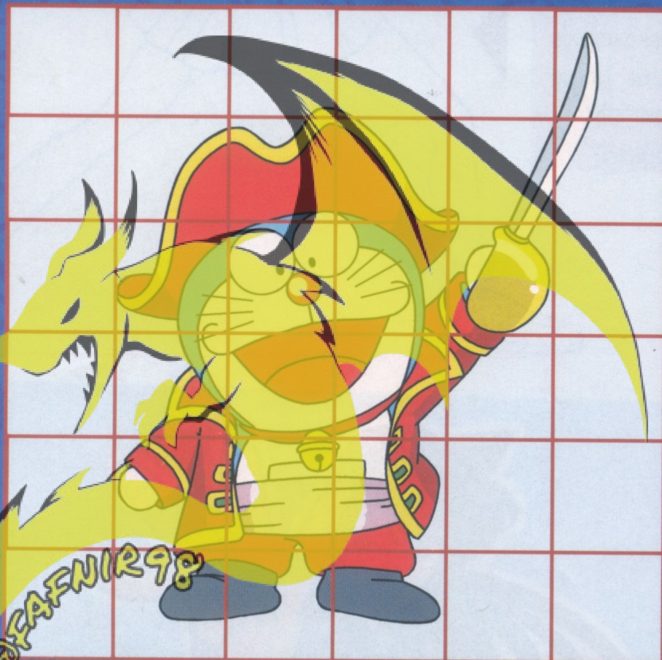
Sigue al Detective Conan en Antena 3 los fines de semana a partir de las 11 y en Cartoon Network de lunes a jueves a las 19 en el espacio Dexter Presenta.

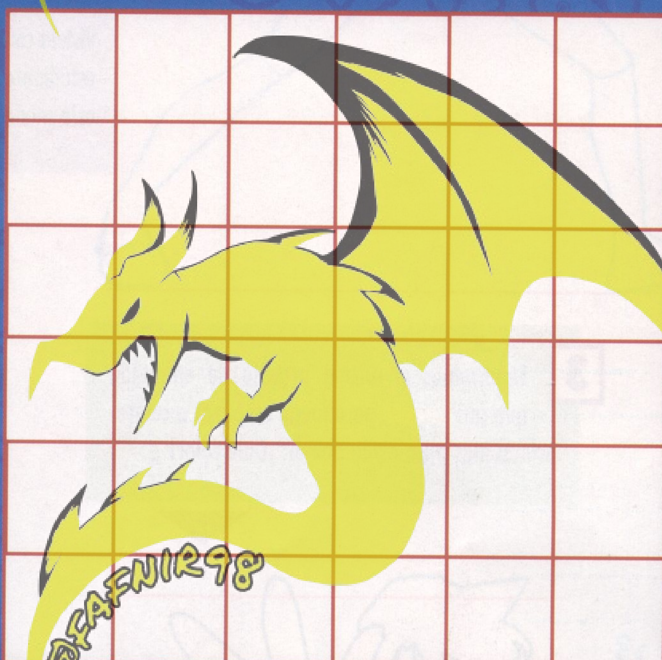
¡Dibuja a... Doraemon!



La nueva peli de Doraemon se estrena el día 30 de agosto. ¿Estás listo para enfrentarte a los peligros del mar junto al gato cósmico y sus amigos? ¡Pues aquí los tienes! ¡Dibújalos y pásatelo genial junto a ellos!

A DIBUJA A DORAEMON





¿Te atreves a dibujar a Doraemon ataviado de pirata? Aquí tienes una cuadrícula para que te resulte un poquito más fácil.

B ¡A CANTAR!

Inventa nuevas letras para las canciones de Gian y colorea el personaje.



C ME PARECE QUE FALTA ALGO

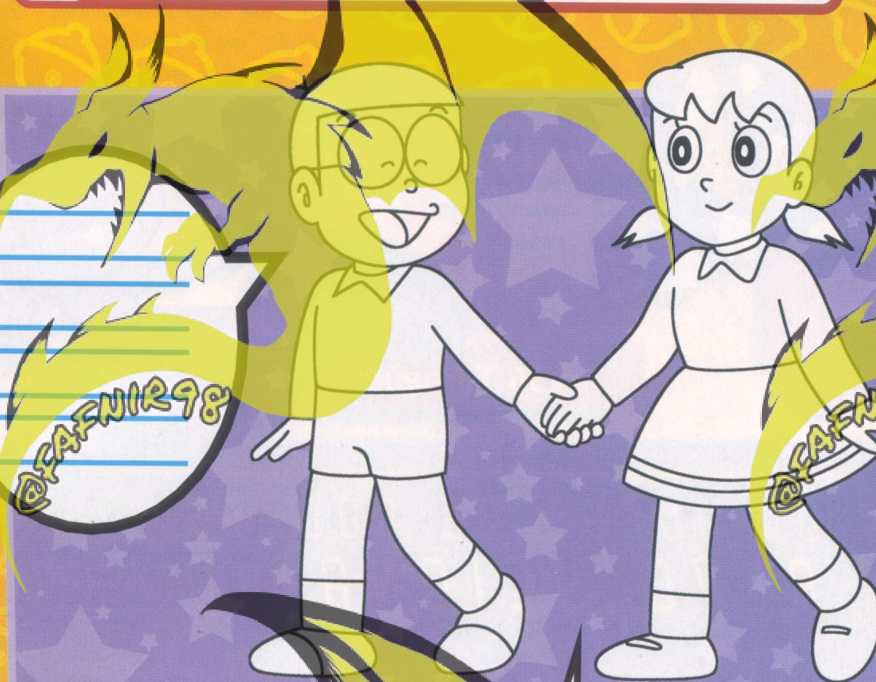


Partiendo de este dibujo, acaba a los personajes del dibujo de la derecha.



D ¿CÓMO DICES, NOBITA?

Coloca los diálogos del recuadro en el bocadillo correcto y colorea los personajes.



1. ¿Qué? ¡No me lo puedo creer! ¡No me haga esto!
2. Claro, por supuesto, puedes venir a las siete.
3. ¿Me ayudarás con los deberes?
4. Voy a tu casa a hablar con tu madre de tus notas.

COLORES NOBITA



COLORES SHIZUKA

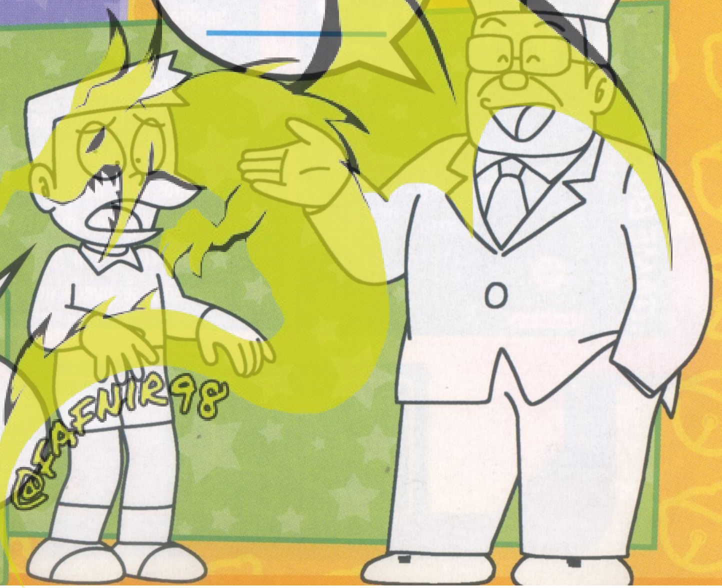


COLORES SUNEO



COLORES PROFESOR









GUÍA Pokémon Oro y Plata

Un Gyarados rojo en el Lago de la Furia

Avanza hasta un edificio en el que dos individuos te cobran por cruzar, aunque puedes sortearlos por el camino de hierba de la izquierda. Avanza y pelea con los entrenadores hasta llegar al lago. Dentro de él, verás un **Gyarados** rojo. Tras derrotarle, conseguirás una **Escama roja** que, si se la entregas al **Sr. Pokémon**, te proporcionará la **MT Repartir Experiencia**. Después verás a **Lance**, que te pedirá ayuda para investigar en Pueblo Caoba unas misteriosas emisiones de radio.

#130 Gyarados

La guarida del Team Rocket

Objetos imprescindibles de esta fase:

- MO 06 (Torbellino)

Entra en la casa del vendedor sospechoso y **Lance** encontrará una entrada secreta a la Guarida del **Team Rocket**. Baja hasta el sótano 2 y desactiva el generador que produce las emisiones de radio negativas. Si llegas hasta el sótano 3 y derrotas a dos entrenadores, te dirán dos contraseñas de acceso al despacho del jefe. Vuelve al sótano 2 por la escalera de la esquina noreste, avanza a la izquierda y baja por la siguiente escalera a una zona del sótano 3 con el despacho del jefe. Usa la contraseña para entrar, derrótale y después habla con el **Murkrow**, que te dará la contraseña para abrir la puerta del generador. Al abrirla, aparecerán dos miembros del **Team Rocket** a los que debes derrotar con la ayuda de **Lance**. Después, ayuda tú a **Lance** a debilitar a los **Electrode** que hacen funcionar el generador. Cuando elimines la señal, **Lance** te entregará la MO 06, **Torbellino**, que sirve para atravesar los remolinos de agua, aunque para usarla necesitas la medalla del gimnasio Pueblo Caoba. Si vuelves al gimnasio, el individuo que te impedía la entrada ya no estará y podrás ganar tu próxima medalla.

#236 Tyrogue

V-RALLY 3 — Un juego de coches revolucionario

Los juegos de carreras ya tienen a quien parecerse. **V-Rally 3** no es sólo un milagro tecnológico, sino también un prodigio de la jugabilidad y competición. Su puesta en pantalla es soberbia, con coches reales bien modelados y renderizados, a un tamaño que no te esperas. Circulan por las pistas a toda velocidad, agarrándose a las curvas y pegando unos saltos en las rasantes que hacen las delicias del personal. Pero todavía hay más, pues incorpora una vista desde dentro del coche con la que vas a flipar. En cualquier momento se puede acceder a ella, y nos muestra la consola del coche en detalle, con dos manos que manejan con soltura el volante. Una pasada, que además respeta la sensación de velocidad de la vista exterior. Hay diez coches para pilotar, aunque no todos arrancan desde el principio. En el modo de juego **V-Rally** podréis cambiar de escudería si vuestros tiempos en carrera son buenos. Además podéis probar el modo **V-Rally Cross**, donde os enfrentaréis a tres pilotos con el objetivo de obtener diferentes carnés de conducir. Firma el juego **Infogrames** y ya está disponible en vuestra tienda favorita.



El nivel de detalle de V-Rally 3 para GBA es alucinante. ¡Es el primer juego de GBA en que se utlizan modelos 3D reales!



Dibu Concurso

TARZAN™ de Disney

¿Quieres darte un garbeo por la selva acompañado del mejor guía? Sin duda, hablamos de Tarzán, el rey de los monos. Con el videojuego que sorteamos, podrás disfrutar de la velocidad y la emoción de la selva en un refrescante ambiente tropical que te hará sentir como si todavía estuvieras de vacaciones.

Disney Clásicos

Sorteamos videojuegos Tarzán





¿Te imaginas a Tarzán vestido para la vuelta al cole?

Dibújanoslo

y podrás participar en este sorteo.







DIBUCONCURSO TARZAN

Dibújanos a **Tarzán** vestido para la vuelta al cole.

Envíanos tu respuesta junto a una fotocopia de este cupón con tus datos a:

DIBUCONCURSO TARZAN
Revista ¡Dibus!
C/Fluvià, 89
08019 Barcelona

¡Tienes hasta el 30 de septiembre!

Nombre: .... Edad: ....

Apellidos: ....

Teléfono: .... E-mail: ....

Calle: .... Número: ...... Piso: ...... Puerta: ......

Población: .... Código Postal: .... Provincia: ....

Opiko y Jill

Creado por: Sam G.C.
Guión: David Ramírez
Dibujo y color: Sam G.C.

4





















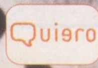


DESPIERTA TU FANTASÍA

CLUB SUPER 3

Un canal producido por Media Park emitido en:






















TOM
Daniel Torres
@FAFNIR98
?
DANIEL TORRES

PODER SIN LÍMITES

¡Los nuevos modelos LEGO Racers están preparados en la línea de meta! Elige tu coche en función de los retos de cada carrera. Puedes construir y reconstruir fácilmente tu coche según las condiciones de la carrera. Todos los LEGO® Racers se mueven mediante un impresionante motor de fricción, un motor eléctrico o un sencillo impulsor.

Duel Racers

Coloca en la línea de salida los dos poderosos coches del desierto, que incluyen motor de fricción, ¡y descubrirás lo que es una verdadera carrera! Se pueden adaptar Los dos *buggies* para correr en otros entornos o combinar ambos coches y obtener una increíble máquina bimotor.

Art. 4587



RC Nitro Flash

Coche de carreras dirigido por control remoto por infrarrojos. Puedes convertir fácilmente este coche del desierto en un *buggy* todo terreno ideal para la jungla o en un coche de carreras capaz de enfrentarse a un cañón rocoso. Incluye ruedas adicionales todo terreno y repuestos. Tres canales te permitirán competir con amigos.

Art. 4589



Street 'n' Mud Racer

Este coche de carreras incorpora un motor eléctrico que lo hace idóneo para las carreras sobre asfalto. Cuando choca con un obstáculo, da marcha atrás y circula en otra dirección. También puedes prepararlo para que participe en competiciones todoterreno añadiendo los neumáticos adicionales especiales para ese tipo de superficies.

Art. 8472

MOTOR

RC Race Buggy

Coche de carreras por radio control. Este *buggy* con megaruedas y súpersuspensión está diseñado para afrontar retos a través de cañones rocosos, pero puede convertirse fácilmente en un coche de carreras muy veloz, aerodinámico y con ruedas de perfil bajo. ¡Un verdadero ganador! Tiene tres canales de radio. Ruedas adicionales y repuestos incluidos.

Art. 8475





Nitro Race Team

Conduce este coche de carreras todoterreno, con motor de fricción y súbelo al camión, para así poder transportarlo hasta el circuito. También puedes ponerle el motor al camión y convertirlo en una carrera de camiones. Puedes transformar el camión y el coche de carreras, en otro coche con 6 ruedas, accionado por un impulsor, ideal para correr sobre el asfalto. También puedes combinarlo en otro fantástico coche todoterreno, con motor de fricción.

Art 8473.

LEGO RACERS

www.LEGO.com/racers

por TREMENDO ESTUDIO
Color: Apisonadora

EL ENTINTADO

SÉ QUE ESTABAIS IMPACIENTES POR LLEGAR A ESTE TEMA, PUES GRACIAS A VUESTRO EMPEÑO, LO CONSEGUIMOS. PAPÁS Y MAMÁS, ID PREPARANDO LAS LAVADORAS... ¡HOY TOCA LA TINTA!

La tinta

La tinta es un material líquido y pigmentado que, por su carácter inalterable y permanente, utilizamos para repasar un dibujo a lápiz.
En la Edad Media se fabricaba a base de extracto de tanino y sulfato de hierro. Gracias a Dios, en la actualidad, para conseguir tinta basta con ir a comprarla a la papelería más cercana.
El problema de la tinta es que, debido a su composición, no puede borrarse ni eliminarse con agua, así que... ¡ojo con los fallos!

¡UN BOTE DE TINTA CHINA!
PAPELERÍA COLORÓ
Pincel pelo de Erizo: 2 Euros.
¿QUÉ, MANOLO OTRA VEZ VOLVIÓ A FALLAR TU FÓRMULA PARA HACER TINTA...?

1 Sobre el lápiz

Existen diversas maneras para entintar un dibujo a lápiz. La más utilizada desde siempre es la de entintar directamente sobre el papel donde se ha realizado el dibujo a lápiz. Este método tiene sus cosas positivas y [illegible]. Al pasar a tinta sobre el lápiz, el resultado es más fresco y tiene más fuerza. Lo malo es que cuando terminas, tienes que borrar el lápiz y si te has equivocado es difícil de rectificar. Si escoges realizar el entintado sobre el mismo papel que el lápiz, elige bien el papel que vas a utilizar ya que no todos los papeles son convenientes para entintar.

1 ENTINTADO SOBRE EL LÁPIZ

NO SUFRAS, HIJO, ESTE CHAMPÚ ES IDEAL PARA LA CASPA...
¡MAMÁ, QUE NO ES CASPA, QUE ES DE LA GOMA DE BORRAR!
CHACA CHACA

MISTER X UN CASO OSCURO

Guión: Athos Dibujo: EnriqueCarlos Color: Apisonadora

EL DESTINO QUISO QUE LLEGÁRAMOS A ESTA ISLA. AHORA ÉRAMOS NÁUFRAGOS...
¡QUÉ HORROR! ¡MORIREMOS DE HAMBRE O DE FRÍO O DE NO PODER DORMIR O...
CALMA, TORCUATO, AÚN NO SABEMOS SI LA ISLA ESTÁ DESIERTA.
MIRA, ESTO PRUEBA QUE HAY GENTE.
¡AGH, SON LOS RESTOS DE OTRO NÁUFRAGO COMO NOSOTROS!

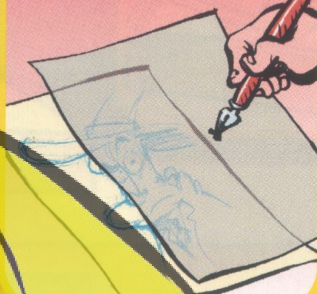
2 Sobre papel vegetal

El papel vegetal o papel cebolla es un papel muy utilizado para calcar ya que es semitransparente y permite ver el dibujo que hay debajo. Entintar sobre papel vegetal tiene la ventaja de que si te equivocas puedes repetir el entintado. Lo malo es que, si no eres muy experto, al principio los dibujos no quedarán con tanta fuerza como si lo hubieras hecho directamente sobre el lápiz.

EL PAPEL VEGETAL O CEBOLLA ES LO MEJOR QUE HAY PARA PROBAR DIFERENTES TIPOS DE ENTINTADOS.



2 ENTINTADO SOBRE PAPEL VEGETAL

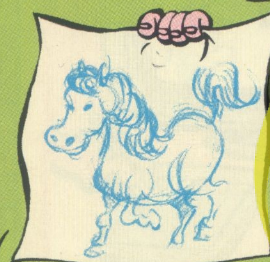




EL JUEGO

Reuníos varios amigos y haced individualmente el dibujo que queráis. Después y a suertes, cada uno debe escoger un dibujo que haya hecho otro y entintarlo sobre papel vegetal. ¡Veréis qué diferente queda el dibujo entintado del dibujo a lápiz! Os aseguro que en la mayoría de los casos, la mezcla resultará mucho mejor, ya que quien entinte corregirá los fallos que tuvo el que lo dibujó a lápiz. ¡Anímate, es una estupenda manera de practicar y de aprender de los demás!

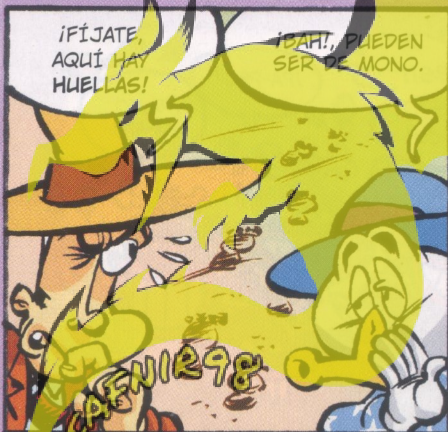
YO DIBUJÉ A LÁPIZ UN CABALLO...



...Y DESPUÉS DE ENTINTARLO PEPE, PARECE UN PERRO SALCHICHA...



UN CASO OSCURO

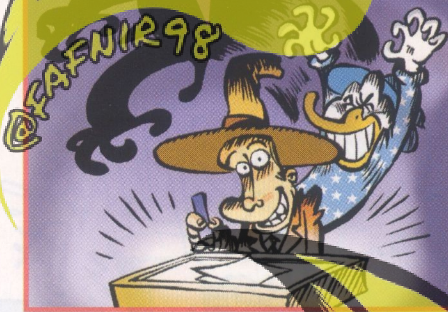






3 Sobre mesa de luz

La mesa de luz es un invento más moderno y consiste en un cajón cerrado con una luz dentro. La parte superior del cajón es un cristal que deja pasar la luz. Al colocar el dibujo a lápiz bajo al papel donde entintaremos sobre el cristal, la luz hará posible que podamos ver el lápiz a través del papel donde vamos a entintar. Echa un ojo al ejemplo para comprenderlo mejor.



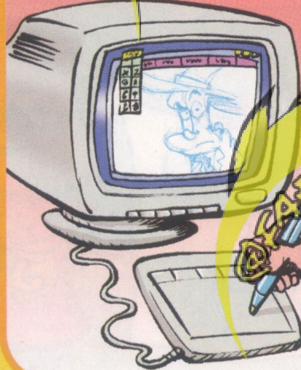




4 Con paleta gráfica

La paleta gráfica es el ultímisimo y revolucionario método digital de entintado. La paleta gráfica es una superficie en la que, por medio de un lápiz óptico (con forma similar a un boli), puedes trazar líneas que directamente aparecen en la pantalla de tu ordenador. Además, la punta del lápiz es sensible a la presión que hagas. Rectificar es muy fácil; basta con borrar o volver atrás. Anímate a probarlo. ¡Es el futuro! Y cada vez son más baratitas.







UN CASO OSCURO







Pasa el rato con el pato Torcuato

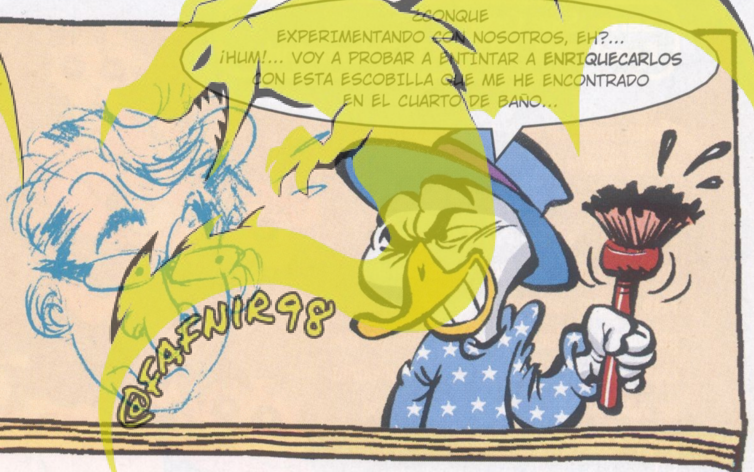
¡QUÉ PASADA!

Estimado dibucolega, estimamos que has progresado mucho desde que empezamos y creemos que ha llegado la hora de que te atrevas con la tinta. Así que, sin ponerte nervioso, elige la manera que más te guste porque vas a tener la oportunidad de entintar tu primera aventura de **Mister X**. Confiamos en tu pulso firme y tu carácter decidido. ¡Valor y a la tinta! ¡Ah!, y coloréalo para que quede guay...



PSST! EL CHIVATAZO

Que me han dicho que está muy de moda entintar por ordenador mediante una paleta gráfica. Me han contado que es un método sencillo, rápido y limpio. Además ahora existen programas que simulan todos los materiales clásicos de entintado, como la plumilla, el pincel o el rotulador. Sé de buena tinta que nuestro dibujante EnriqueCarlos a veces me entinta a mí y estas páginas con esta técnica. **¡Probadlo, es una pasada y vuestros amigos fliparán!**



UN CASO OSCURO



LOS MÁS GAMBERROS DE LA TELE

Muchos son los que podrían atribuirse este título pero pocos personajes son los que recordamos al instante cuando nos preguntan cuál es el personaje animado más gamberro de la tele. Enseguida nos asaltan nombres como Bart Simpson o Daniel el travieso, aunque últimamente ha habido una nueva incorporación... Sí, sí, ¡es Shin Chan!

SHIN CHAN

Serie: Shin Chan
Canal: TV3, C33, K-3, Telemadrid

¿Cómo puede un niño de cinco años ser el más temido del barrio? ¡Si todavía va a la guardería! Pues puede con sus padres, con los profesores y... ¡con cualquiera que se cruce en su camino! Pero ¿qué secretos tiene este peculiar gamberrete? Pues ni más ni menos que expresar las cosas desde su particular punto de vista. Aunque es un buen niño y se empeña en ayudar a los que le rodean, lo hace de tal modo que éstos intentan por todos los medios evitarle, ya que acostumbra a ponerles en evidencia. ¡De nada sirve guardar las formas y las apariencias delante de este niño!



Pero si algún chuleras molesta a sus familiares o amigos, **Shinnosuke** no duda en salir en su defensa. *"¡Dejad paso al **Ultrahéroe**!"*, grita, a modo de advertencia. Ah, si alguna vez le invitas a comer, no le pongas pimiento en el plato porque te dirá: *"Escucha, guapo/a, a mí no me gusta el pimiento"*. Es lo único que aborrece. En fin, aunque este chavalín termina el día con varios chichones en su haber, quiere mucho a sus padres y a su resignado perro **Nevado**.

BART SIMPSON

Serie: Los Simpson
Canal: Antena 3

"**Bart** el temido" o "**Bart** el terrible"... Sin lugar a dudas, son dos apelativos ideales para el terror de Springfield. **Bart** estudia cuidadosamente sus travesuras y, a veces, hasta consigue ponerlas de moda, cosa que saca de quicio a su madre (**Homer** pasa de todo), a sus profesores y a sus vecinos, los **Flanders**. Una de las travesuras preferidas de **Bart** es gastar bromas por teléfono al bar de **Moe**. Cuando éste repite inocentemente el mensaje, todo el bar estalla en carcajadas. **Bart** es fan de **Krusty**, el payaso, y es una de las razones por las que le encanta gastar bromas pesadas. Aunque de vez en cuando sus payasadas le cuestan algunos castigos, como el de la consabida frase de la pizarra al inicio de cada capítulo y que nos hace suponer que a **Bart** le castigan en la escuela un día sí y otro también. ¿Es este chico un caso perdido? ¿Conseguirá **Marge** reformarlo algún día?



TITEUF

Serie: Titeuf
Canal: Antena 3

Es francés y su distintivo es el pelo (mejor dicho, la cresta). **Titeuf** no hace nada con mala intención, pero tiene una gran facilidad para meterse en líos que luego resultan muy difíciles de explicar a los mayores. ¿Cómo explicas que les has dicho a tus amigotes que la fiesta de cumpleaños con disfraces de tu padres en realidad una reunión de extraterrestres que quieren invadir la Tierra? ¡Imposible! **Titeuf** hace todo lo que puede por convertirse en un chico popular en la escuela y también quiere impresionar a la chica que le gusta, una pija de mucho cuidado. Es algo mayor que **Bart** y bastante más que **Shin Chan** y, a diferencia de ellos, su mayor desgracia es la mala suerte. Realmente, que tus padres te descubran delante de tus amigos cuando éstos creían que eras un esquiador de primera clase (sin tener ni idea), ¡ya es tener mal fario! Así que **Titeuf** resulta ser un gamberro bastante involuntario.



DANIEL EL TRAVIESO

Serie: Daniel el travieso
Canal: Fox Kids



Es el temor de sus vecinos, sobre todo del de al lado, el malhumorado **Sr. Wilson**, al que consigue sacar de las casillas cada vez que pisa, "sin querer", sus preciadas flores. Cuando **Daniel** sale a la calle, se cierran las puertas y las ventanas de sus vecinos porque sale tan rápido como un huracán. Montado en su monopatín, **Daniel** pasa por el tendedero de ropa de su madre y también por el jardín del señor **Wilson**. Haciendo una trastada tras otra, este chavalín, que todavía no ha cumplido los seis años, demuestra una gran hiperactividad y ser puro nervio. Como todos los gamberretes que hemos nombrado, en el fondo es bueno y tiene un gran corazón. **Daniel** acostumbra a correr aventuras junto a su enorme perro blanco **Ruff**, que casi siempre acaba cubierto de barro y ensuciando el pasillo recién fregado de casa. Se puede decir que este personaje ha tenido una gran influencia en los dibujos animados que posteriormente han girando en torno al tema del personaje gamberro pero simpático.

GIAN



Serie: Doraemon el gato cósmico
Canal: TV3, K3, Canal 33, TVE-2

Tiene todas las características del gamberro y, además, se le añaden las de "matón". Gracias a su gran tamaño, consigue intimidar al resto del grupo. Además de aprovecharse de los amigos que compran cómics o juguetes leyéndolos y jugando antes que ellos, les invita a los conciertos que él mismo organiza y en los que canta ruidosamente sin tener compasión alguna por los tímpanos de los pobres oyentes. **Gian** es una de las pesadillas de **Nobita**, ya que le obliga a jugar al béisbol a sabiendas de que es una nulidad como jugador. Pero **Gian** tiene su corazoncito y ayuda a sus compañeros cuando realmente le necesitan. Tiene dos puntos débiles, su madre, a quien teme (pues le dobla el tamaño) y su hermana, a la que adora, ya que no puede negarle nada.

FOX KIDS territorio

Totally Spies!™

Desde que **Sam, Clover y Alex** llegaron a la pequeña pantalla, TOTALLY SPIES se ha convertido en una de las series de más éxito, gracias a su mezcla de aventura, humor, lujo, escenarios variados, etc. El número de fans no deja de crecer, pero... ¿estás tú entre ellos? Vamos a ver si sabes responder estas tres preguntas... si las letras de las respuestas acertadas, obtendrás el nombre de una de las protagonistas.



1- Las chicas viven en uno de los más lujosos barrios de la ciudad de Los Ángeles llamado:
- **[illegible]: Hollywood**
- **S: Beverly Hills**
- **V: Bel Air**

2- Las tres amigas tienen un jefe llamado...
- **E: Terry**
- **O: Perry**
- **A: Jerry**

3- El centro de la Organización para la que trabajan recibe el nombre de CSSS, que quiere decir...
- **M: Centro Subterráneo del Servicio Secreto**
- **L: Comando Suburbano del Servicio Secreto**
- **R: Central Subterráquea del Servicio Secreto**

SI TIENES LAS TRES RESPUESTAS, APUNTA LA LETRA QUE HAY JUNTO A ELLAS EN LOS ESPACIOS ADJUNTOS Y OBTENDRÁS EL NOMBRE DE UNA DE LAS TOTALLY SPIES.

Respuestas: ___ ___ ___

Dibuja a Alex

Y como en TOTALLY SPIES se cuida mucho la moda, el *glamour* y la imagen... ¿qué mejor que jugar a peluqueras y peluqueros durante un rato? Aquí tienes un primer plano [illegible] sin pelo... ¿te atreverías a darle un nuevo look? **¡SUELTA TU IMAGINACIÓN!**






Especial TOTALLY SPIES el 28 y el 29 de septiembre por la mañana con nuevos capítulos.

FOX KIDS RECOMIENDA

¡Aquí tienes otros estrenos y series de Fox Kids que no te puedes perder!

POKÉMON 4: de lunes a viernes al mediodía y por la tarde.

¡Estreno! Bloque **COMO PERROS Y GATOS** los fines de semana por la tarde con las series **PERROS AL RESCATE**, **EEK EL GATO** e **ISIDORO**.

Natu #177



Y la otra gran serie que está cosechando cada vez más éxito es...

MEDABOTS

¡Nuevos capítulos los fines semana por la mañana!

Especial MEDABOTS el 21 y el 22 de septiembre.

SOPA DE LETRAS

Son esos fabulosos robots a los que se les pueden añadir todo tipo de complementos que los convierten en las máquinas de batallar más poderosas... pero que a la vez son unas mascotas muy entrañables. Para saber si eres un buen fan y si vas tomando nota de todos los **Medabots** que van apareciendo en la serie, te proponemos que busques en la siguiente sopa de letras, los nombres de ocho conocidos **Medabots**. Te damos una pista, han aparecido en los primeros episodios...

N	A	K	K	R	A	H	S	H	K	K	A
B	A	L	I	C	K	O	R	P	S	S	D
A	S	C	L	P	C	B	M	N	P	F	I
N	X	A	E	E	B	A	T	E	M	R	G
O	S	T	U	M	T	R	P	O	[illegible]	U	M
D	I	C	D	I	L	P	L	[illegible]	D	P	O
I	S	M	C	A	E	L	M	N	N	O	L
L	S	S	A	R	B	P	A	A	K	E	E
I	S	K	C	I	L	Y	I	N	O	R	T
M	A	A	S	I	C	L	I	B	E	E	A
U	T	E	N	T	A	C	L	A	M	R	E
S	L	I	O	M	N	D	I	R	I	S	E

NOMBRES:

* Sharkkan
* Peppercat
* Brass
* Cyandog
* Sumilidon
* Tentaclam
* Metabee
* Digmole



CREA TU PROPIO MEDABOT

Aquí tienes un **Medabot** y partes sueltas para que te inspires. ¡Añade, quita, cambia o copia y crea tu propio **Medabot**! Inspírate en animales como la jirafa, el cocodrilo, el rinoceronte, la araña o la libélula para obtener **Medabots** más originales. En cuanto al color... ¿qué tal si te fijas en los trajes de algunos deportistas como los ciclistas, los corredores de Fórmula 1 o los esquiadores?





LA CARTA

Hola:

Soy Arturo, de Gijón, y el otro día, en el foro de una página web que consultaba desde casa de un amigo, encontré alguien que hablaba de "dibujos animados estilo Toon". ¿Qué quiere decir eso?

Amigo Arturo:

Ya te habrás dado cuenta de que hay muchos estilos de dibujos animados... Y los "Toon" son los más... alocados. Son aquéllos en los que las leyes de la naturaleza se distorsionan completamente. Por ejemplo, si cae una piedra sobre el personaje, éste queda "planchado" y luego recupera su forma original. Si ve una tienda de helados, los ojos se le salen de las órbitas hasta ser más largos que los brazos, o si la cabeza tropieza con la rama de un árbol mientras va corriendo y se queda enganchada, el cuerpo sigue corriendo a toda velocidad, mientras el cuello se estira y se estira y se estira...

¿Verdad que sabes a lo que nos estamos refiriendo?

Seguro que eres capaz de encontrar muy buenos ejemplos. Esperamos haber resuelto tu duda.

Descubre los secretos de los SUPERHEROES

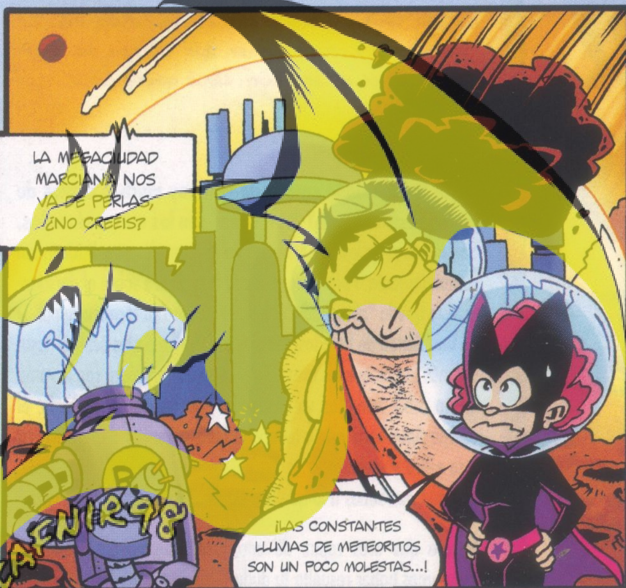


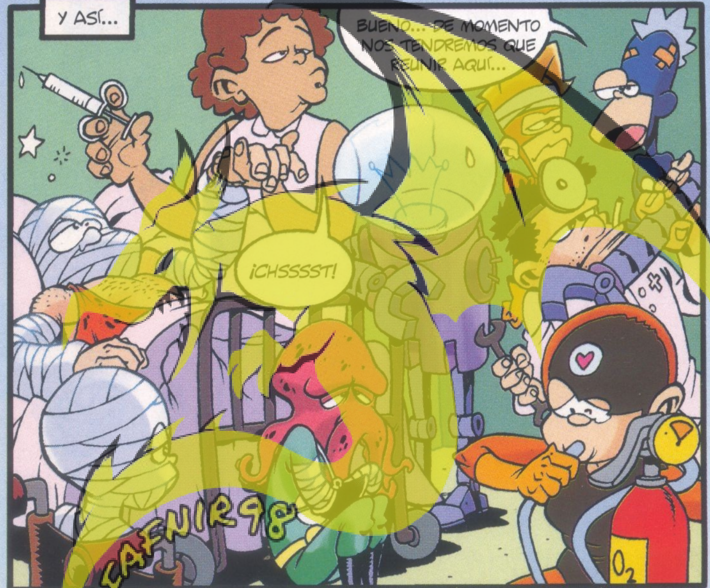














UN SUPERHÉROE NO PARA DE VIVIR AVENTURAS EN AMBIENTES FANTÁSTICOS, ASÍ QUE HAS DE IR PREPARADO.

PERO... ¿ESTÁS SEGURO DE QUE NECESITARÉ UNA LICUADORA?

TIPOS DE AMBIENTES FANTÁSTICOS

MÁGICOS: EN ESTOS LUGARES LA MAGIA ES COSA COMÚN, Y EXISTEN TODO TIPO DE HECHICEROS, OBJETOS MÍSTICOS Y CRIATURAS FANTÁSTICAS.

REALIDADES ALTERNATIVAS; LOS ACONTECIMIENTOS PASADOS OCURRIERON DE OTRA MANERA Y ALTERARON LA HISTORIA QUE NOSOTROS CONOCEMOS (POR EJEMPLO, UNA REALIDAD EN LA QUE LOS NAZIS GANARON LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL).

OTRAS DIMENSIONES: PUEDEN SER PARECIDAS A LA NUESTRA O TOTALMENTE DISTINTAS, O TENER REGLAS FÍSICAS DIFERENTES (POR EJEMPLO, QUE LAS COSAS SE VUELVAN MÁS NUEVAS CONFORME SE USAN).

CIUDADES EXTRAÑAS: YA SEA POR EL LUGAR EN EL QUE SE ENCUENTRAN (UNA CIUDAD SUBTERRÁNEA) O POR LA GENTE QUE HABITA EN ELLAS (UNA CIUDAD DIVINA EN LA QUE SÓLO VIVAN DIOSES).

SI QUEREMOS QUE NUESTRO AMBIENTE FANTÁSTICO SEA BUENO, HAY QUE PENSAR EN TODO TIPO DE DETALLES.

LOS HABITANTES

LOS HABITANTES DE LA DIMENSIÓN DIBUJOLANDIA SE LLAMAN ARTISTAS Y SIEMPRE SE ESTÁN QUEJANDO.

¡COBRAMOS POCO!

¡QUEREMOS LIBERTAD CREATIVA!

¡TRABAJAMOS DEMASIADO!

LA FAUNA Y LA FLORA

EN ESTE LUGAR, LOS FRUTOS DE LOS ÁRBOLES SON HOJAS... ¡Y LOS ANIMALES SON REALMENTE PELIGROSOS!

¡GOOM! ¡GOOM!

¡MALDITO, HAS BORRADO TODO EL TRABAJO DE UNA SEMANA!

TECNOLOGÍA

LOS ARTISTAS MÁS SABIOS SABEN CONSTRUIRSE ROBOTS QUE LES FACILITAN EL TRABAJO.

ERROR EN GÜINDOUS. REINICIE EL SISTEMA.

COSTUMBRES

CUANDO HAY LUNA LLENA, LOS ARTISTAS ADORAN A SU DIOS, AL QUE LLAMAN EL ARTISTA COMPLETO.

¡LOCO!

Para conseguir aportar originalidad a nuestra historia, hemos de intentar buscar un ambiente fantástico que no esté demasiado visto. Recuerda... ¡el único límite es tu imaginación!

¡DEBEMOS ESCAPAR DE LA DIMENSIÓN COMIDA BASURA O ENGORDAREMOS HASTA MORIR!

¡NO! ¡LAS PATATAS ME HAN ATRAPADO! ¡HE METIDO LA PATA(TA)!

EL AMBIENTE FANTÁSTICO PUEDE FORMAR PARTE DE LA SERIE (POR EJEMPLO, EL PROTAGONISTA VIVE ALLÍ) O SIMPLEMENTE SER EL LUGAR EN EL QUE TRANSCURRE UNA DE SUS AVENTURAS.

Clases de ciudades extrañas: según el lugar en el que están emplazadas (submarinas, subterráneas, espaciales...), según sus habitantes (zombies, dioses, extraterrestres...), o según cualquier otra cosa (pueden ser mágicas o lugares atrapados en el tiempo...).

O PUEDES MEZCLARLO TODO Y HACER UNA CIUDAD MÁGICA Y SUBTERRÁNEA DEL SIGLO XVI HABITADA POR EXTRATERRESTRES MUTANTES, COMO ÉSTA.

SE EQUIVOCA, ÉSTA ES UNA CIUDAD SUBMARINA TECNOLÓGICA HABITADA POR DIOSES ZOMBIES DE LA QUINTA DIMENSIÓN.

OH, PERDONE, ME CONFUNDÍ AL MIRAR EL MAPA.

UN AMBIENTE FANTÁSTICO AÑADE EXOTISMO PERO RESTA REALISMO, ASÍ QUE HEMOS DE TENER EN CUENTA EL TIPO DE HISTORIA QUE QUEREMOS CONTAR.

Aunque el ambiente ha de tener relación con la historia, también da mucho juego sacar a un personaje de su ambiente natural y meterlo en otro totalmente distinto.

¡SI NO CONSIGO AGUA, MIS AMIGOS MORIRÁN! ¿CÓMO NO VI EL PELIGRO?

¡MI PLAN DE REGALARLE A OKTO UN VIAJE AL SÁHARA HA FUNCIONADO! ¡JA, JA, JA!

Actividad: Crea un ambiente fantástico en el que tus héroes puedan correr sus aventuras, poniendo especial cuidado a la hora de diseñar sus habitantes, fauna y flora. Envíanos tus propuestas a: **Revista ¡Dibus! [illegible]ia, 89 08019 Barcelona.** Los mejores serán publicados.

DIGIMUNDO

por Animon y Letsumon

LOS DIOSES DIGIMON

De [illegible] todos los nuevos protagonistas de Digimon 3, hay que destacar la presencia de los dioses Digimon, cuatro seres muy poderosos que tienen la misión de proteger el Digimundo.

Los cuatro dioses protectores son muy poderosos. **Azulongmon** es el guardián del Este y tiene aspecto de dragón azul. **Baihumon** es el guardián del Oeste y parece un enorme tigre siberiano. Es el más poderoso de los dioses **Digimon** y sus ataques son Vajra e Iron Claws. **Zhuqiaomon** es el guardián del Sur y adopta la apariencia de ave fénix. Le cuesta aceptar la alianza con los niños elegidos; sus ataques son Phantom Mist y Black Hail, y es capaz de crear ilusiones. **Ebonwumon** el protector del Norte, es una tortuga gigante con dos cabezas y el más anciano de los guardianes. Sus ataques son Crimson Blaze y Purgatory Claws.

AZULONGMON

Azulongmon conoció a los segundos niños elegidos y ha ayudado a **Gennai** en otras ocasiones, aunque su misión en **Digimon 3** consiste en detener el programa informático **D-Reaper**, que se alimenta de la energía de las digievoluciones más poderosas.

Los cuatro dioses **Digimon** tienen muy claro su objetivo, pero no se ponen de acuerdo sobre cómo alcanzarlo. Mientras **Ebonwumon** cree que la solución es digievolucionar al máximo para destruir el programa, **Azulongmon** piensa que, como éste se ha puesto en marcha por culpa de la digievolución, lo que se debe hacer es renunciar a ésta para siempre. Pero cuando **Calumon**, un **Digimon** misterioso cuyo verdadero poder se desconoce, llega al mundo real por accidente, **Ebonwumon** envía a los **Devas**, los guardianes que son las representaciones de los doce signos del zodiaco chino, para atraparlo y llevarlo de vuelta.

BAIHUMON

*agradecemos la colaboración de Arait Multimedia.

Los niños elegidos viajan al mundo digital, donde además de atrapar a los malos, deben defenderse de los guardianes, que al principio los consideran una amenaza. En el capítulo 36, **Zhuqiaomon** ordena al Deva **Catsuramon** que destruya a **Lopmon** y a los niños humanos que se han atrevido a invadir su territorio. Pero como su esbirro fracasa, **Zhuqiaomon** se encarga de resolver el asunto él mismo. Por supuesto, los **Digimon** de nuestros protagonistas no pueden hacer absolutamente nada contra este poderosísimo **Digimon**.

ZHUQIAOMON

Y cuando todo parece perdido, aparece **Azulongmon**, que convence a su igual de que no odie a los humanos y de que se centre en el objetivo común: destruir el enemigo real, el programa **D-Reaper**. Los cuatro dioses deberán ponerse de acuerdo y encontrar la mejor solución al delicado problema con el que se enfrentan, ya que de ello depende el futuro de la Tierra y del Digimundo. ¿Lo lograrán?

EBONWUMON

DIGI news

EE.UU.: La emisión de la cuarta parte de **DIGIMON** en Estados Unidos ya tiene fecha, septiembre, y eso no es todo. Se dice que las películas cuarta y quinta de la serie han sido traducidas al inglés, así que falta poco para que las puedan ver en las pantallas de cine.

JAPÓN: **DIGIMON FRONTIER** ya está en antena en el País del Sol Naciente y está dando unas cuantas sorpresas... Esta vez los niños elegidos se transforman en **Digimon** gracias a los espíritus que lucharon contra el mal en el pasado. Ya se conocen los nombres de las transformaciones: **Chakmon** (Tomoki), **Wolfmon** (Koji), **Agunimon** (Takuya), **Fairymon** (Izumi) y **Blitzmon** (Junpei). ¡Más información en los próximos números!







DIGI art

1 **Deniz Fernández Sánchez**, Jerez de la Frontera (Cádiz).

2 **Juan Antonio Martín Natera**, Isla Cristina (Huelva).

3 **Elena Pantoja Gómez**, Málaga.

4 y 7 **Isidoro Lominchar Villacañas**, Corral de Almaguer (Toledo).

5 **Franco Ipolito**, Alcalá de Henares (Madrid).

6 **Claudia Ibarzo Joven**, Zaragoza.

Los capítulos

101 El sello de BlackWarGreymon

Tras la lucha del último episodio, **BlackWarGreymon** tiene en la cabeza las palabras que le dijo **Agumon** (que fuese su amigo), pero todavía no puede tomar una decisión. **Ken** y **Davis** buscan a los niños con las esporas para impedir que **Oikawa** las consiga, pero llegan demasiado tarde para salvar a una de las niñas. El malvado **Oikawa**, además, intenta acabar con el abuelo de **Cody** pero, afortunadamente, **BlackWarGreymon** se interpone.

102 El terror de Malomyotismon

A pesar de los esfuerzos de los niños elegidos para detenerle y del sacrificio de **BlackwarGreymon**, **Oikawa** y los niños con las esporas consiguen abrir un portal hacia un mundo nuevo. **Oikawa** libera uno de sus cuerpos, el de **Malomyotismon**, para poder atravesar así el portal. El nuevo monstruo destruye a **Arukenimon** y a **Mummymon**, y parece que sólo **Davis** y **ExVeemon** serán capaces de detenerle.



103 La última Armodigievolución

¡Empieza la lucha entre **ExVeemon** y **Malomyotismon**! Cuando éste utiliza el ataque lumínico, todos los niños elegidos que se encuentran allí quedan inconscientes. En sus sueños, los niños ven como se les conceden sus mayores deseos si dejan que **Malomyotismon** conquiste el mundo. Pero [illegible] son que sus **Digimon** sean más poderosos para poder vencerle, todos los **Digimon** DNADigievolucionan.

104 Nuestro mundo Digimon

Malomyotismon consigue huir hacia el **Digimundo** y sella la entrada. Mientras, el Rey del Mundo ha empezado a sumir los mundos real y digital en la oscuridad. **Davis** y **Tai** buscan inútilmente una manera de abrir de nuevo el portal, hasta que empiezan a brillar las esporas de poder en el pecho de todos los niños. Con [illegible] de los niños elegidos y los portadores de las esporas, **Davis** consigue vencer de una vez por todas la amenaza de **Malomyotismon** y descubrir el secreto de **Oikawa**.

*agradecemos la colaboración de **Fox Kids**.

LOS CONSEJOS DE

PIN



Hola chicos, aquí tenéis vuestra primera misión después de las vacaciones: colorear el dibujo que tenéis al lado del texto. Para ello contamos con nuestros mejores agentes, vosotros. Como armas deberéis utilizar una gama de colores cálidos. Recordad: esta página se autodestruirá si no coloreáis el dibujo. ¡Buena suerte!

por **Francis Portela** y **Estudio Caníbal**

¿Habéis visto lo que hace esta chavala? ¡Bájate de ahí, que te vas a matar! Recordad, chicos, no hagáis esto en vuestras casas. El paisaje en el que se ambienta el dibujo nos da pie a utilizar tonos tierra. Si habéis contemplado las rocas últimamente, sabréis que la mayoría son marrones. Fijaos en que a lo lejos hay otras montañas, así que pintadlas del mismo color, pero mucho más claro. La chica es rubia, y como es una fan de **Lara Croft**, se ha intentado vestir de un modo parecido. Sin embargo, no ha encontrado una camiseta verde y ha tenido que conformarse con la que lleva, que es de color blanco. Las botas, el cinturón, la mochila y los guantes son de tonos marrones más oscuros que la roca. Los pequeños detalles metálicos que veáis os quedarán muy bien en tonos bronce. El resto de detalles de la ropa pueden ser naranjas. Pintad la cuerda del color llamativo que queráis, a ser posible, cálido, para mantener la armonía en el dibujo.

Para evitar la entrada de colores fríos dejaremos el cielo de color blanco (recordad, el azul es un color frío), aunque esta decisión depende -como todas las otras- de vosotros.

Colores recomendados



El detalle estrella es el pañuelo, que tendrá el color más vivo de toda la ilustración. Así pues, elegid el que queráis, aunque yo os aconsejo el rojo o el naranja.

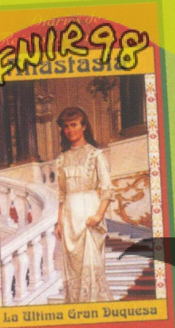
Dejamos, así, que nuestra esforzada escaladora, ahora con color, siga su camino. Lo que ella no sabe es que para llegar a la cima hay escaleras mecánicas. ¡Felices vacaciones!





DIARIOS DE REINAS Y PRINCESAS

ANASTASIA, LA ÚLTIMA GRAN DUQUESA



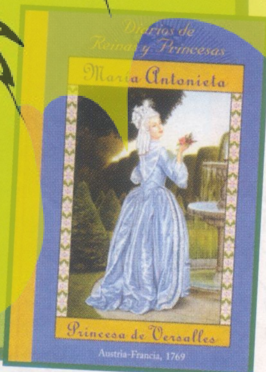
Anastasia es la hija de los zares de Rusia y, aunque no lleva una vida de grandes lujos, es igualmente feliz. Pero cuando empiezan las revueltas populares, su vida cambia radicalmente.

AUTOR: Carolyn Meyer
EDITA: Salamandra

MARÍA ANTONIETA, PRINCESA DE VERSALLES

La autora de este libro nos da a conocer la corte de Versalles a través de los ojos de de **María Antonieta**, que desde niña tenía marcado su destino: ser reina de Francia.

AUTOR: Kathryn Lasky
EDITA: Salamandra



LA LEYENDA DEL REY ERRANTE

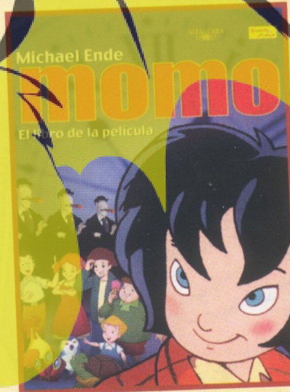
Walid es un orgulloso príncipe árabe que todos los años es vencido en el concurso de poesía por un humilde **Hammad**, hijo de tejedores. **Walid** decide contratar a **Hammad** para que organice el archivo de palacio, una inconmesurable tarea pues el archivo es enorme, pero él lo logra con los años y mucho tesón. Entonces **Walid** le encomienda otra gran [illegible] tejer un tapiz que contenga toda la historia de la humanidad...

AUTOR: Laura Gallego García
EDITA: Ediciones SM

MOMO
EL LIBRO DE LA PELÍCULA

Nadie sabe de dónde viene, pero todos quieren estar con ella. Es **Momo**, una carismática huérfana que posee el extraño don de saber escuchar a la gente. Un día llegan a la ciudad los misteriosos **Hombres Grises** fumando incansablemente, vistiendo trajes grises y bombines y conduciendo grandes coches grises. ¿Qué pretenderán?

AUTOR: Michael Ende/Carlo Frabetti
EDITA: Alfaguara/Planeta Junior

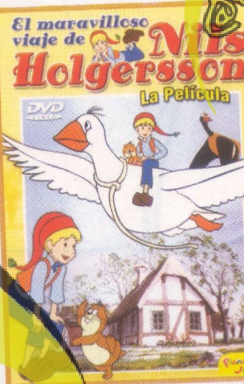


ESTUCHE, REGLAS Y BOLÍGRAFOS DE LAS SUPERNENAS

Sin duda, **Las Supernenas** alegrarán tu mesa de dibujo con su característico colorido. Ahora ya no tienes excusa para no ponerte a dibujar... o para hacer los deberes cuando te toque....



Warner Consumer Products/CYP



EL MARAVILLOSO VIAJE DE NILS HOLGERSSON



Nils es un chico bastante desconsiderado con los animales que un día se ve afectado por un terrible maleficio. ¡Le reducen al tamaño de una ardilla! Sin querer, inicia un largo viaje junto a un grupo de gansos salvajes que emigran hacia el sur... ¿Qué más puede ocurrirle?

SAV/DVD

DAVID EL GNOMO

En esta colección de nueve vídeos reviviremos las aventuras de **David** el gnomo, un médico que se enfrenta a grandes peligros día tras día además de ejercer su profesión. **David** cuenta con el fiel **Swift**, un zorro que le lleva a gran velocidad por el bosque cuando surge alguna emergencia.

SAV/VHS

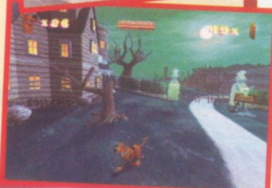




SCOOBY DOO
NIGHT OF 100 FRIGHTS

¡Todos los miembros de la **Mistery Inc.** han sido secuestrados por el malvado **Mastermind**! El pobre **Scooby** deberá partir en su busca y superar 12 niveles llenos de espectros, monstruos y un montón de peligros. Ayúdale y explora cavernas, misteriosas mansiones encantadas e incluso una tumba fantasmal...



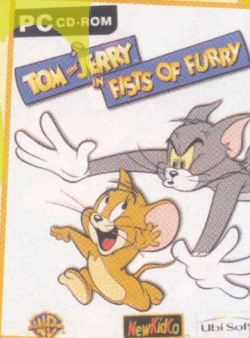


THQ / Proein PS2

TOM AND JERRY IN FISTS OF FURRY

Tom y **Jerry** están listos para el combate. Juega como **Tom**, **Jerry** y también como otros personajes de su divertido mundo y enfréntate con todos los personajes. Durante el juego deberás recoger todo tipo de objetos que se convertirán en las armas más inverosímiles. Lavadoras, sillas [illegible]... ¡todo vale!

Warner Bros / NewKidCo. / Ubisoft



ZOOCUBE



Si has conseguido resolver el puzzle de **Rubik** y todos los tetris que se te hayan puesto por delante... **Zoocube** te ofrece un nuevo reto: resolver los puzzles y emparejar a todas las especies de animales. ¿Aceptas el desafío?



Acclaim
[illegible]

LOONS

Warthog / Infogrames Xbox

Bugs Bunny, el **Pato Lucas**, el gato **Silvestre** y el **Demonio de Tasmania** se enfrentan en una lucha sin cuartel por el premio a la fama. ¿Cuál de los cuatro personajes de las **Looney Tunes** se llevará el ansiado trofeo? Todos tienen los arsenales listos, así que pronto empezarán a llover mazazos, y a llegar paquetes de la fábrica **Acme**...





DISNEY'S LILO AND STITCH
TROUBLE IN PARADISE

Disney/Sony Playstation PSone

¿**Lilo** o **Stitch**, **Stitch** o **Lilo**...? Ponte en el pellejo de este par de personajes y vive una aventura apasionante contra seres de otros mundos en una bonita isla hawaiana.





DISNEY'S STITCH:
EXPERIMENT 626

Una aventura espacial con un personaje muy especial. **Stitch** se enfrenta a su creador para evitar ser capturado. ¿Podrás ayudarle a escapar? Enfréntate contra los malos en planetas desconocidos.



Disney/Sony Playstation PS2

PASATIEMPOS AG



A
En esta piscina comunitaria de la urbanización "El palomo feliz", se bañan todos los días unos cuatrillizos algo pesados. ¿Sabrías decir cuál de los cuatro es un poquito diferente a los otros tres?

B
Siempre hay alguien que no puede evitar orinarse cuando nota el fresquito del agua en una piscina. ¿Sabrías deducir quién, de todos los que están fuera, ha dejado un regalito en forma de pipí en el agua?

UADOS

por Álex Fito



D En este dibujo hay una famosa cantante que intenta pasar desapercibida entre la gente, pero cuatro paparazzi la han encontrado. ¿Puedes encontrarlos tú a ellos en estas dos páginas?

E Rellena con palabras estas definiciones y encontrarás el nombre de esa famosa cantante...



1- Especie de cama que sirve para descansar en verano.

2- Animal que vuela, nada y que además es gracioso.

3- Forma hexagonal que se tira para jugar.

4- Cosa mojada que te golpea en la playa si te descuidas.

5- Especie de barco pequeñito que va sólo con un remo.

6- Algo que haces con una cuerda si quieres atar algo.

7- Objeto que se pone en el extremo de una cadena de un barco para que no se mueva.

F Este chico que está a punto de sufrir una gamberrada del cuatrillizo Federico está buscando una cosa que ha perdido debajo del agua. Resuelve el jeroglífico y sabrás de qué se trata.

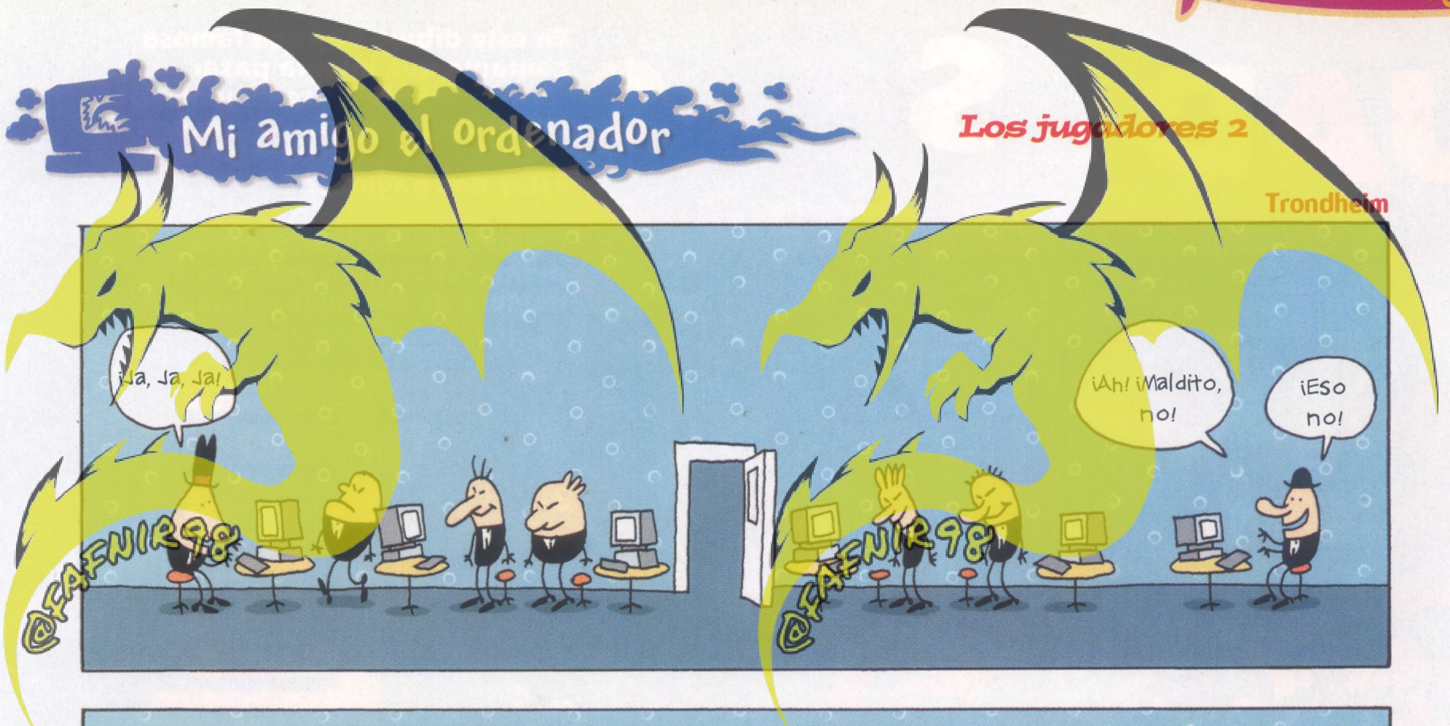


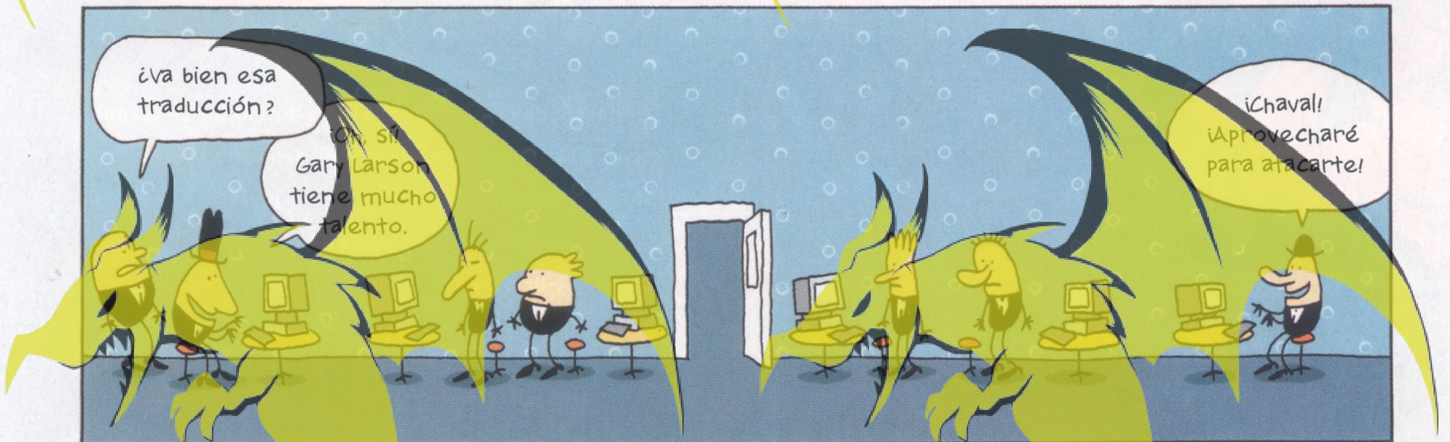
G Hace un buen rato que ese perro le está echando el ojo a los dedos del fantasmilla de playa. ¿Sabrías decir qué es lo que ve uniendo los puntos con un lápiz?

Mi amigo el ordenador

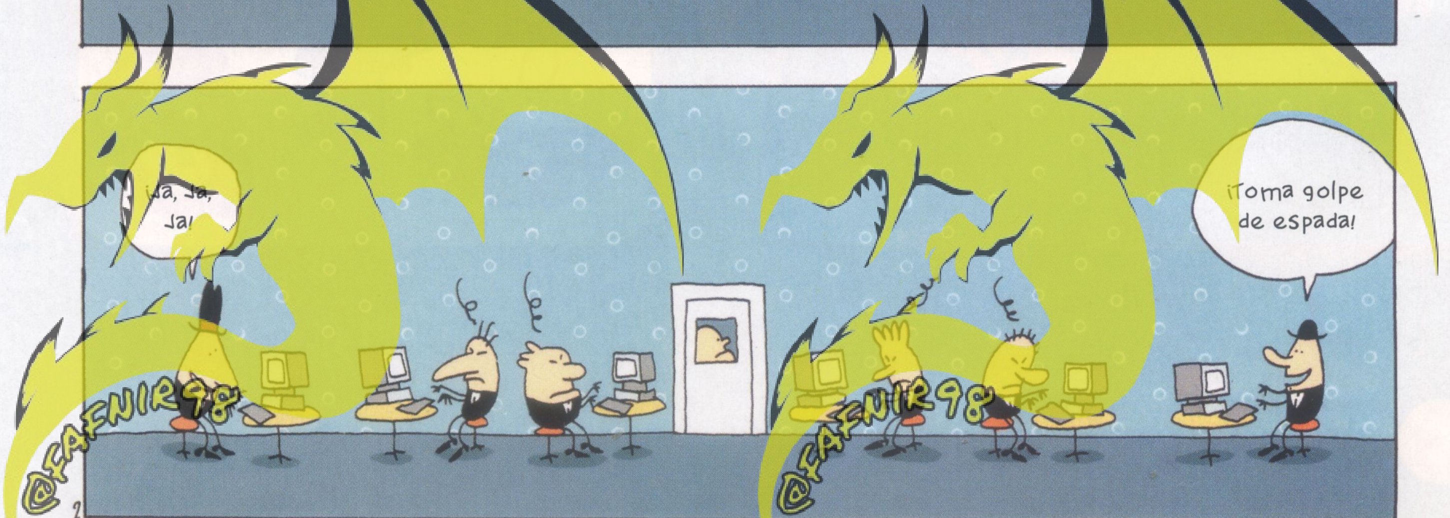
Los jugadores 2

Trondheim









Bienvenidos a...

El Club ¡Dibus!



¡Nuevo formato, más dibujos!

EL DIBUJO DEL MES POR:

- Nombre: Monika Gastañaga Etxepone.
- Localidad: Legaspi.
- Provincia: Guipúzcoa.
- Comentario: Monika ha dibujado una simpática escena con Minnie, Mickey, Goofy y Donald. La composición del dibujo es ideal para una portada, ya que deja un espacio en la parte de arriba para colocar un título, en este caso, el CLUB DIBUS. ¡Felicidades, Monika! ¡Muy pronto recibirás tu premio!

Los finalistas...

1- María Pérez Guero, 10 años, Fuengirola (Málaga).
2- Nil Morist Ingles, Igualada.
3- Miguel Ángel Lorenzo Ortega, San Vicente del Raspeig (Alicante).









¡AHORA NOS VEREMOS DENTRO DE LA REVISTA, DIBUCOLEGAS! ¡OS ESPERO AQUÍ TODOS LOS MESES!

¡YA ESTAMOS AQUÍ!

¿Extrañado de encontrarnos aquí dentro? El Club Dibus vuelve a su formato original, dentro de la revista. De esta forma será imposible extraviarlo ya que formará parte de la revista. Esperamos seguir viéndonos en estas 10 renovadas páginas todos los meses, porque están pensadas especialmente para ti, dibucolega.

1D! **Federico José Cabrera Ruiz**, 12 años, Málaga. ¡Gracias por felicitarnos, **Federico**! Tras meses de enviar dibujos, al fin ha salido uno publicado. Como ves, vale la pena insistir. ¡Nos ha encantado tu dibujo de **Harry Potter**, ya que la expresión del personaje está conseguida y la pose es muy natural. Es una pena que no lo hayas entintado, o al menos, hayas pasado un poco de acuarela o *gouasche* marrón sobre la línea... ¿Lo probarás la próxima vez? ¡Esperamos verlo! No olvidamos que quieres cartearte con dibucolegas de 10 a 12 años, que tus series preferidas son **Campeones**, **Dragon Ball** y **Titeuf**, y que te encanta **Harry Potter** y **El señor de los anillos**. ¡Ah!, y que te escriban a:

C/Unión Mercantil nº34, izda. 2ºA
29004 Málaga
O bien a tu e-mail: fjcabreraruiz@yahoo.es

2D! **Sandra López**, Barcelona. Nos preguntas cuáles son los fallos de tu dibujo, y allá vamos, dibuartista. Tu sailor sólo tiene un fallo, y es que no has realizado el esquema de la chica antes de dibujar los detalles. Si te fijas en la sección **Cópialo**, verás que siempre se empieza dibujando el personaje con rectas, redondas y cilindros. Eso es necesario para que el cuerpo del personaje te quede perfectamente proporcionado. Como ves, los brazos de la chica que has dibujado tienen longitudes distintas, la espalda es demasiado ancha y las piernas tampoco guardan proporción. Prueba a realizar distintos esquemas hasta que te familiarices con uno y úsalo para dibujar a tus sailors. Ya verás como te quedan mucho mejor. ¡Ánimo, y a la mesa de dibujo! ¡Ah! No olvidamos que quieres conocer a los dibuartistas, así que les damos tus e-mails, como pides, para que te escriban:

superblakitus@terra.es
mellamosandra@hotmail.com

DIBURANKING

Los Simpson recuperan el liderazgo del ranking y Campeones baja un puesto. Digimon 3 sube y Pokémon baja dos puestos. ¡Cuidado con Bola de Dragón GT! Está subiendo peligrosamente...

1. Los Simpson
2. Campeones
3. Digimon 3
4. Bola de Dragón GT
5. Pokémon



> Fernando Castro, Barcelona.



> Adriana Alonso Páez, Murcia.

3D! Adolfo López Moreno, 13 años, Sevilla. No veas qué contentos se van a poner **Athos** y **EnriqueCarlos** cuando sepan que eres un gran fan de ellos y también de sus personajes, **Gronaldo Bocanada** y **Mister X**. Nos preguntas qué es una tableta gráfica, ya que viste que se nombraba este objeto en la entrevista que realizamos a los autores en **¡Dibus! 28**. Bien, una tableta gráfica es como una tabla de plástico rectangular que sirve para dibujar en el ordenador. Va acompañada de un lápiz óptico que se utiliza como uno normal, sólo que no deja rastro. Puedes ver los trazos de este lápiz en la pantalla del ordenador. Para utilizar una tableta gráfica necesitas un programa de dibujo o de retoque fotográfico como Adobe Photoshop. Existen muchos fabricantes de tabletas y las hay en múltiples formatos, pero si no has usado nunca alguna, lo mejor es empezar con una pequeña de tamaño cuartilla (medio folio). También nos haces preguntas sobre el entintado clásico. Puedes encontrar plumillas en papelerías grandes o antiguas y también en las tiendas de arte. Tienes que pedir plumillas de dibujo blandas, ya que, si no, te las darán de escritura y ésas no van demasiado bien para entintar. Para empezar, es mejor utilizar tinta china de color negro para empezar. Viene en un tintero de cristal dentro de una cajita de cartón cuadrada. Las diferentes marcas de tinta se diferencian por lo diluida que está la tinta. Por ejemplo, una Pelikan está mucho más diluida que una Windsor&Newton. Pero cuanto más espesa, mayor es el precio; eso también debes tenerlo en cuenta. Cuando hayas practicado un poco, ya te animarás con las tintas de colores o con la tinta de sepia. Esperamos haberte aclarado las dudas, dibuartista. Si quieres conocer más detalles sobre el entintado, lee la sección Dibújalo de este mes (pág. 52).

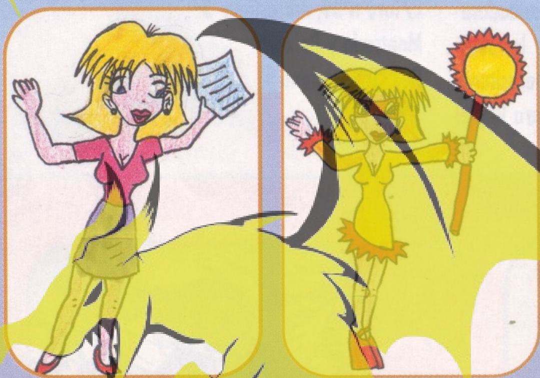
4D! Toni Torralba García, Barcelona. Nos preguntas qué debes hacer para presentar un cómic a una editorial. Lo primero es haberlo terminado. Además, debes preparar un Currículum en el que se expliquen todos los trabajos que has publicado hasta la fecha. A poder ser, acompaña el Currículum con ejemplares de éstos. Es necesario preparar un "Book", que es el la recopilación de los trabajos que te interesa mostrar al editor. Dibujos, ilustraciones, páginas de cómic, composiciones realizadas para publicidad... Lo demás, ya es cosa del editor. Pero antes de todo esto, debes estar seguro de que tu nivel de dibujo es suficientemente bueno. No tienes más que comparar tus trabajos con los que acostumbran a publicar las editoriales para saberlo. Estamos seguros de que si sigues dibujando y no te rindes, lo conseguirás.

4D!

Descubre los secretos de los SUPERHÉROES



Emilio J. Fernández Gálvez, de Málaga, ha creado a dos hermanos superhéroes, **Sol y Sombra**. Aquí están sus fichas técnicas:



SOL

Nombre: Amaia Frac.
Edad: 24 años.
Trabajo actual: periodista.
Carácter: dulce, pero picante a la vez.





SOMBRA

Nombre: Fran Frac.
Edad: 26 años.
Trabajo actual: colocador de toldos.
Carácter: Valiente y extrovertido, pero noble.

DIRECCIONES QUE MOLAN

PEQUEÑOS GRANDES AMIGOS

www.pequeñosgrandesamigos.com

Esta web está llena de pequeños apartados pensados para que te diviertas navegando. Juegos, pasatiempos, chistes, cuentos, dibujos para colorear... ¿Qué más se puede pedir?



EDUCALIA

www.educalia.org

Esta web destaca por su colorido diseño y, además, está lleno de pequeñas animaciones. Busca en el apartado "postales para jugar" y colorea las imágenes que más te gusten. También hay galerías de postales muy interesantes y un concurso en el que puedes participar. ¿Te animas?

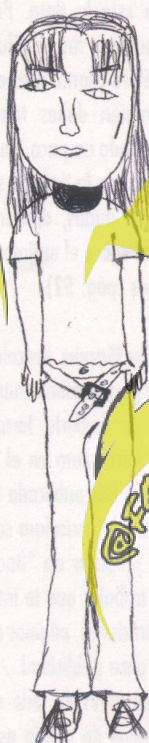


DISNEY

www.disney.es

La web de **Disney** se viste de verano con **Lilo** y **Stitch**, disfrutando de unas merecidas vacaciones en la playa... Aunque ellos no lo tienen nada difícil porque, como viven en las paradisíacas islas hawaianas... Si visitas la **Zona de Impresión**, tendrás entretenimiento para rato, ya que podrás colorear imágenes de tus personajes preferidos, hacer colgantes para la puerta, marcos de fotos, señaladores y postales gigantes. Genial, ¿no?







5D! Cristina, 12 años. Nos pides que evaluemos tu dibujo, que dedicas a tu amiga Laura y a todos los dibucolegas. Lo primero que vemos es que los brazos son demasiado cortos. Ten en cuenta que, en una posición relajada como la que has dibujado, y con los brazos pegados al cuerpo, lo normal es que las manos lleguen bastante más abajo de las caderas. Realiza de nuevo el esquema del personaje para que te quede mejor proporcionado. Otro consejo: dibuja a tus personajes en otras posiciones que no sean la frontal, y ganarán más vivacidad.

6D! Pablo Magallón Ferrer, de 10 años, nos pide desde Zaragoza consejos para colocar las sombras en sus dibujos. Bien, además de recordarte que te fijes de dónde procede la luz, escoge cuidadosamente los tonos que utilizarás para hacer las sombras. En el caso del dibujo que nos envías necesitarás magenta para la camiseta y azul oscuro para la piel del personaje. Las sombras siempre se dan con dos o tres tonos más oscuros sobre el color que quieres sombrear. Si, por ejemplo, es una camiseta roja, puedes sombrearla con magenta o con rojo oscuro. Otro detalle que has de tener en cuenta es que tu personaje también proyectará una sombra en el suelo, ya que si no, parecería que estuviera flotando.

¿Nos enseñarás tus progresos? Aquí estaremos, todos los meses.

7D! Dibujo de **Albert Ribeira González**, de Badalona.

8D! Cristina Vega López, de 12 años, nos felicita a todos los que hacemos **¡DIBUS!** y, además, nos dedica su dibujo a nosotros y a todos los que la leéis. Gracias, **Cristina**, en nombre de todo el equipo que hace posible **¡DIBUS!** No olvidamos incluir tu dirección para que te escriban los dibucolegas que, al igual que tú, les guste ver la tele, bailar, leer y escuchar música.

C/Turó nº39, entresuelo, 3º
Montcada y Reixach
08110 Barcelona





//CONEXIÓN DIBUS//

// **Emilio** es un malagueño de 14 años a quien le gusta dibujar cómics. Esperamos verlo algún día. Este dibuartista quiere cartearse con chicos de entre 12 y 16 años. Aquí tenéis su dirección:
C/Río Zezere nº4, 5ºA izda. 29006 Málaga

// "Hola, me llamo **Lidia** y tengo 14 años recién cumplidos. Me encanta **Harry Potter** y todo su mundo. Me gustaría escribirme con todas aquellas pesonas capaces de escribir innumerables folios que hablen [illegible] reúnes estas características, ni comes, ni duermes esperando a que te llegue una carta de Hogwarts, no dudes en escribirme a:
C/ Viente Amorós nº54,
12540 Vila-Real (Castellón)."

// **Teresa Castro Robledo** tiene 11 años y se considera una dibucolega y una *otaku* de la cabeza a los pies. Quiere cartearse con personas de cualquier edad que compartan sus aficiones, que son el cómic japonés, el dibujo y aprender japonés. Las series que más le gustan son **Sailormoon, Sakura, Marmalade Boy** y **Slayers** entre otras. Promete contestar a todas las cartas. Vive en:
C/Arrayanes nº8
110407 Jerez de Lafra (Cádiz).

// **Franck Tido Cerdá** es un gran aficionado al cómic japonés. Se nota, ya que tanto el sobre como el dibujo que nos ha enviado están rellenitos de personajes de animación nipona. A este dibucolega le encantaría cartearse con chicos y chicas que les gusten las series: **Pokémon, Shin Chan, Sailormoon, Yu Yu Hakusho, Dragon Ball Z** y **Dragon Ball GT**.

// **Silvia Pozo** tiene 11 años y nos sigue desde el número 1. ¡Bien! Sus series preferidas son **Digimon, Pokémon, Las Supernenas** y **Ruena y Gaudy**. Le gustaría cartearse con dibucolegas de todas las edades. Su dirección es:
C/Manganeso nº4, portal B, B-A
28021 Villaverde Bajo (Madrid).

// **José Daniel García González** quiere cartearse con un montón de dibucolegas de cualquier edad. Le gustan las series: **Digimon 3, Sakura, Dragon Ball GT, Flint, Medabots** y **Sailormoon**. Promete contestar a todas las cartas. José vive en:
C/Constitución, Patio 26, 2º- 4ª
46910 Benetúser (Valencia).

// "¡Hola! Somos **Rocío** y **Vanesa**, tenemos 10 años y hemos formado un club sobre **Harry Potter** y queremos escribirnos con chicos y chicas de todas las edades. Escribidnos a:
Rocío Mang de la Rosa
C/Músico Ziryab nº12, 6º-D
14005 Córdoba."

// "Hola, me llamo **Víctor Urios** y me gustaría cartearme con chicos y chicas de todas las edades. Tengo 13 años y me gustan mucho los manga como **Ranma 1/2, Marmalade Boy** y **Love Hina**. Prometo contestar a todas las cartas. Ésta es mi dirección:
[illegible]abasa nº5, 4º-D
03005 Alicante."

// A **Caroline Mora** y a su hermano les encanta dibujar. Nos siguen todos los meses y nos comentan que sus dibujos han mejorado mucho gracias a nuestra revista. Eso quiere decir que practican mucho. ¡Muy bien! ¡Seguid así! Les encanta crear personajes, ver sus series preferidas (**Sailormoon, La Familia Crece, Shin Chan** y **Sakura**) y jugar al **Final Fantasy**. Quieren dar un mensaje a todos los dibuartistas: ¡que su buzón tiene hambre! Así que, aquí tenéis su dirección:
C/Balaguer nº111 B, 3-6
46240 Carlet (Valencia).



dibuconcurso

Doraemon y Nobita han vivido múltiples aventuras... Pero ¿puedes recordar la última que se ha proyectado en el cine? ¡Haz memoria, dibucolega! Te vamos a dar una pista: Doraemon y Nobita van en barco y hacen nuevos amigos.

¡¡SORTEAMOS UN LOTE DE PRODUCTOS DORAEMON PARA LA VUELTA AL COLE!!

SI QUIERES PARTICIPAR EN ESTE SORTEO... RESPONDE ESTA PREGUNTA:

¿CUÁL ES EL TÍTULO DE LA ÚLTIMA AVENTURA DE DORAEMON EN EL CINE?

Envía una fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO DORAEMON
Revista ¡Dibus!
C/Fluvià, 89 08019 Barcelona

¡Tienes hasta el 30 de septiembre dibucolega!

DIBUCONCURSO DORAEMON

¿Cuál es el título de la última aventura de Doraemon?: ....
Nombre: .... Edad: ....
Apellidos: ....
Teléfono: .... E-mail: ....
Calle: .... Número: .... Piso: .... Puerta: ....
Población: .... Código Postal: .... Provincia: ....

TOP 10 de personajes

Vuestros votos no paran de llegar a nuestra redacción y el Top 10 está al rojo vivo... Harry sube al segundo puesto, Bart recupera el número 1, Oliver baja al número 3... Y tenemos una nueva incorporación, el gamberrete Shin Chan, que se ha colado gracias a vuestra insistencia.

10 
Shinnosuke Nohara (Shin Chan).

9 
Pikachu (Pokémon).

8 
Bunny Tsukino (Sailormoon).

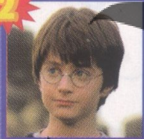
7 
Takato (Digimon 3).

6 
Mark Lenders (Campeones).

5 
Mickey Mouse (House of Mouse).

4 
Son Gokuh (Bola de Dragón GT).

3 
Oliver Atom (Campeones).

2 
Harry Potter (Harry Potter y la piedra filosofal).

1 
Bart Simpson (Los Simpson).

9D! Dibujo de **Sergio Llorens Reig**, Canals (Valencia).

10D! **Mireia Subiela**, de 11 años, de Barcelona, dedica su dibujo a todos sus compañeros de 6º curso, con los que se ha divertido mucho.

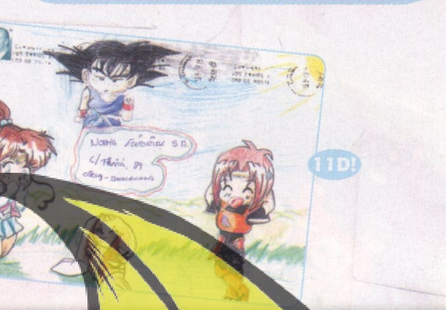
11D! **Silvia Santamaría Sánchez**, 14 años. El dibujo de **Shinzo** que nos envías está muy bien, lástima que los personajes no estén entintados. No te preocupes si los fondos no te salen a la primera. Lo que hace la mayoría de dibujantes es fijarse en fotografías para que todos los elementos que aparecen en el dibujo sean fieles a la realidad. Tu dibujo está bien sombreado y hasta has colocado los brillos. ¡Muy bien! Anímate y verás como progresas a pasos de gigante. Nos preguntas si se van a emitir nuevos capítulos de **Sailormoon**. Sabemos que los emiten en una cadena autonómica catalana, **K3**, y que tienen intención de emitir la serie hasta el final. Si la serie volviera a emitirse en alguna de las cadenas nacionales, no te preocupes porque enseguida encontrarías la noticia en **¡Dibus!** Publicamos tu dirección, como pides, para que te escriban los dibucolegas:
C/Benjamín palencia nº62, P5, PB
28038 Madrid.

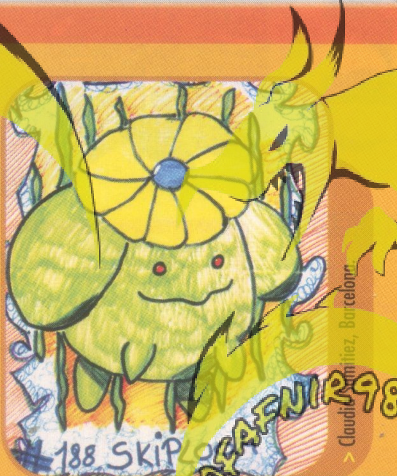


9D!

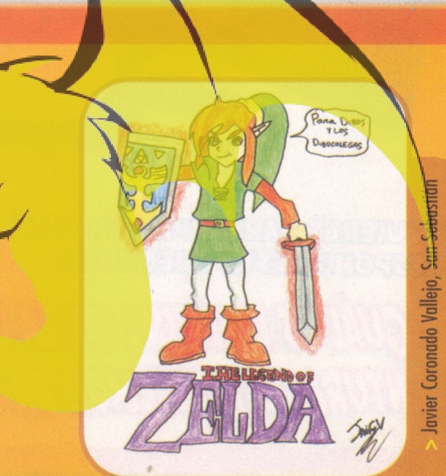

10D!




11D!



Claudia [illegible], Barcelona.



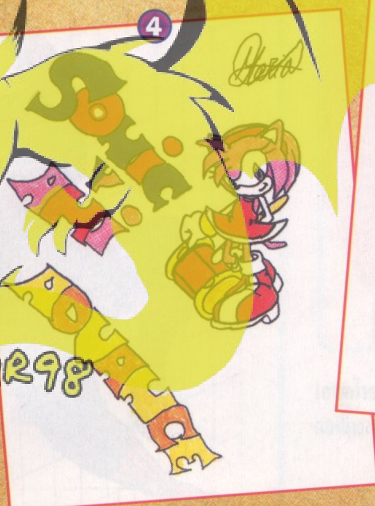
Javier Coronado Vallejo, San Sebastián de los Reyes (Madrid).

Panel de dibujo





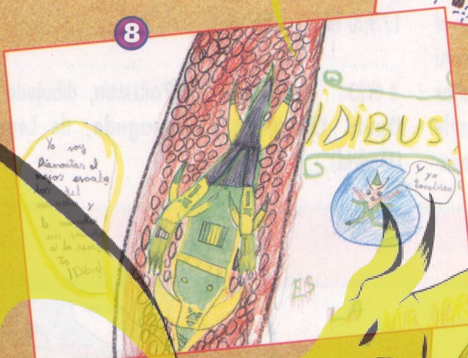














1-**Mª Asunción Berenguer**, Palma de Mallorca.
2-**Sara Sánchez Uribe**, Cartagena (Murcia).
3-**Sergio David Muñoz Ruiz**, Las Lagunas Mijas Costa (Málaga).
4-**María de la Riestra**, Málaga.
5-**María Jiménez López**, 8 años, Málaga.
6-**Alejandro Fernández Cuervo**, León.
7-**Isabel González Anzano**, Huesca.
8-**Julián González Rodríguez**, Caldas de Reis (Pontevedra).
9-[illegible] **Pérez Torres**, 11 años, Elche (Alicante).

PIKADIBUJOS DEL MES

A partir de este número de la revista encontraréis vuestros Pikadibujos en este apartado. ¡Seguid enviando pikadibujos, pokéfans!







1- **Carlos Melero Rodrigo**, 9 años, El Brugo de Osma (Soria).
2- **Jing Jing Yang**, 10 años, Barcelona.
3- **Maximiliano Naric Piedra**, Laredo (Cantabria).
4- **Daniel Ortega Gálvez**, Valencia.
5- **Alejandro Conde Clemente**, Los Canales de Buelua (Cantabria).

12D! Bárbara Rebón López nos dibuja a esta guapa chica desde León.

13D! Spiderman se desliza por los rascacielos de Nueva York de la mano de **Guillermo Rodríguez**, de 10 años, desde Granada. Además, **Guillermo** ha adornado su sobre con los personajes de LA PANDILLA DE DIBU, ¡y le ha quedado genial!

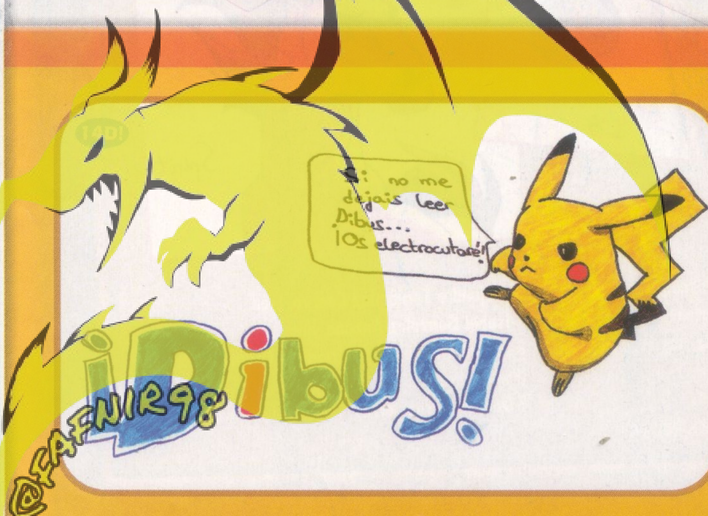
14D! Olatz Elezkano Lorenzo nos ha dibujado a **Pikachu** listo para soltar una de sus descargas eléctricas.

15D! Esther Cobos Martínez, de 11 años, dibuja cómics y mira sus series preferidas en la tele: LA PANTERA ROSA, SHIN CHAN, SAKURA y DIGIMON. Tal como nos pides, vamos a comentarte tu dibujo. Aunque la cabeza de la Pantera Rosa te ha quedado un poco grande, resulta muy simpática. El brazo que sostiene el mando a distancia está en una posición algo antinatural. ¿Has probado a colocar el brazo así? ¡Ay! Mejor que no lo hagas porque te va a doler un poco. El fondo azul y verde hace resaltar el rosa de la pantera. ¡Muy bien! Intenta alargarle las piernas para que te quede más estilizada y separa el arma del marco del dibujo. ¡Estará perfecto! Damos tu dirección, como pides, para que te escriban los dibucolegas:
C/Vila de Lloret nº9, 4º-1º
17300 Blanes (Girona).

16D! Bellsprout, de POKÉMON, dibujado por **David Chumillas Monteagudo**, de Leganés (Madrid).













Fantasy manía

¡Cuántas cartas hemos recibido! Nos encanta que os guste tanto esta nueva sección de EL CLUB DIBUS. Si todavía no has enviado tu dibujo... ¡no esperes más, dibuartista! Piensa en un mago, bruja o dragón que te haya impresionado en alguna peli o cómic, o mejor aún, inventa uno.

1 **Jon Urain Santerbas** nos envía desde Markina (Vizcaya) al dragón **Mariano**.

2 **Encarni [illegible] López**, de 12 años, ha inventado en Pulianas (Granada) a una guapa hechicera llamada **Luna**.

3 **Alejandra Mosquera Gómez** nos ha enviado a un ejército de guerreras, hechiceras y hadas, amén de una larga carta en la que nos hace varias preguntas sobre el juego de **DIGIMON** para **PlayStation**. En España, que nosotros sepamos, todavía no ha salido la segunda parte de este juego. Si buscas en Internet, seguramente encontrarás la información que buscas con todo lujo de detalles. Existen *webrings* y FAQS (*Frequent Asqued Questions*, es decir las preguntas más frecuentes) tanto del juego como de los capítulos de la serie. Busca los links adecuados en: **www.anipike.com**. En efecto, las 11 ampliaciones que existen del JCI de **DIGIMON** sólo se encuentran en Japón y, por lo tanto, en japonés. En España sólo ha salido la primera ampliación y en los EE.UU. llegaron hasta la segunda. Ah, una aclaración: la **Wonder Swan Color** no tiene nada que ver con la GBA de **Nintendo**. Es una consola de otra compañía que, de momento, sólo se encuentra en Japón y no parece que vaya a ver la luz en ningún otro país. No olvidamos comentar que quieres cartearte con dibucolegas a partir de 12 años y que tus aficiones son dibujar, escuchar música, cantar, hacer deporte, los videojuegos y jugar con tu perra.
C/F nº19, 5º F
36500 Lalín (Pontevedra)

4 **Verónica Prieto García** nos ha dibujado desde Málaga a **Van Fanel**, de **ESCAFLOWNE**.

5 Dibujo de **Armando Muriedas González**, de Viveda (Cantabria).


3



2



1


4



5

SOLUCIONES PASATIEMPOS

A) Miguelito, porque tiene una peca más que sus hermanos.

B) El perro, porque es el único que está mojado.

C) Una salchicha.

D) Al lado de la cantante, bajo el agua, detrás del trampolín y debajo del jeroglífico.

E) MADONNA

1-	HAMACA
2-	PATO
3-	DADO
4-	OLA
5-	CANOA
6-	NUDO
7-	ANCLA

F) La cartera de su padre («la cartera de su pa dre»).

RESPUESTAS A LOS DIBUCONCURSOS

Dibuconcurso Lego Racers.
¿Dónde se realiza la carrera de **Fórmula 1** más importante del mundo?
-En la ciudad de Monza, en Italia.

Dibuconcurso Jimmy Neutron, el niño inventor.
¿Cuál es la afición favorita de **Jimmy**?
-Hacer nuevos y estrafalarios inventos.

Dibuconcurso GameBoy Advance
¿Qué juego te llevarías este verano con tu GBA?
-Vale cualquiera, ya que todos los juegos son muy entretenidos.

Dibuconcurso Bandai
¿Qué colores visten los **Power Rangers**?
-Blanco, Negro, Rojo, Azul, Verde y Rosa.



Nota importante: si recibes una carta de felicitación de ¡DIBUS!, es que has ganado uno de los concursos. Si no es así, no te desanimes y sigue probando suerte porque todos los meses encontrarás nuevos concursos en tu revista preferida.

¡¡EL MES QUE VIENE MUCHO MÁS EN TU REVISTA FAVORITA!!

¡Dibu Tienda!

COMPRAR DE LA FORMA MÁS FÁCIL

Por teléfono: 902 120 144

Por fax: 93 265 23 10

Por e-mail: correo@norma-ed.es

Por correo: NORMA CÓMICS -Dibutienda- Passeig de Sant Joan nº 9 08010 Barcelona

Con la garantía de NORMA Editorial

Si quieres repasar el inglés este verano, nada mejor que ver entretenidas series de ciencia ficción en versión original.

ANDROMEDA

Con el universo sumido en el caos, los tripulantes de la nave **Andromeda** se encuentran con toda clase de situaciones adversas, pero uno de sus mayores problemas es... ¡que no se aguantan entre ellos!

ENTERPRISE

Sigue la emocionante saga **STAR TREK** con nuevos protas y las razas de extraterrestres.

Enterprise Ref. 111001050 VHS — 25,24 €

Andromeda Ref. 111001102 Pack 2 DVD — 45,08 €

¡Pídelos desde casa!

Dibújalo Ref. 012133001 — 15 €

Peluches Kero chan Ref. 112106123 — 16,48 € c/u

Crear personajes Ref. 012033069 — 15 €

Cómo dibujar Manga Vols. 1,2 y 3 — 11 € c/u
Vol. 1 Ref. 012117001
Vol. 2 Ref. 012117002
Vol. 3 Ref. 012117003

Cómo dibujar Anime Ref. 012119001 — 11 €

OFERTA DE SUSCRIPCIÓN

¡Te regalamos nuestra camiseta exclusiva!

...Y una caja de plasticolor de JOVI

VÁLIDO A PARTIR DEL 1-6-2002

12 revistas + camiseta DIBUS + caja de colores + gastos de envío gratuitos*

53 €

*VÁLIDA ÚNICAMENTE PARA ENVÍOS A ESPAÑA.

NÚMEROS ATRASADOS

¿Te falta algún número de Dibus? No olvides que tienes a tu disposición nuestro servicio de número atrasados. Desde el nº2 hasta el 29.

CUPÓN DE PEDIDO

CÓMO COMPRAR

- Recorta o fotocopia este cupón.
- Rellénalo con buena letra y envíalo por correo a:
  NORMA EDITORIAL Fluvià nº89
  08019 Barcelona
  o por fax al: 93 308 15 36
  o por e-mail a: correo@norma-ed.es
- Plazo de entrega: máximo una semana según existencias.
- Modalidades de pago: tarjeta de crédito o giro postal.
- No se admiten pedidos contra reembolso.

teléfono: 902 120 144

REFERENCIA	DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	PRECIO	TOTAL
			GASTOS DE ENVÍO	3,90 €
			TOTAL	

Por una compra superior a 60,10 €, gastos de envío gratuitos para Península e islas.

DATOS DEL CLIENTE

Nombre y apellidos

Dirección — Teléfono

Población

C.P. — Provincia

FORMA DE PAGO

☐ Giro postal a la dirección de arriba

☐ Tarjeta de crédito — Titular

Número

Fecha de caducidad — Firma

¿Tu mascota puede hacer esto?



Las nuestras sí.

EL 15 DE SEPTIEMBRE VUELVEN LAS MASCOTAS MÁS FANTÁSTICAS.

MEDABOTS™

Los formidables MEDABOTS están recomponiendo sus circuitos para volver con más fuerza que nunca. En septiembre, nuevos retos, nuevos combates, nuevos episodios. ¡Lo nunca visto en la televisión!

FOX KIDS™

www.foxkids.es



CANAL SATÉLITE DIGITAL

Vía digital

Ya puedes disfrutar de Dragon Ball en DVD

PRÓXIMAMENTE

2 películas **INÉDITAS** de Goku:

- Dragon Ball GT: cien años después
- El camino hacia el más fuerte

YA DISPONIBLES



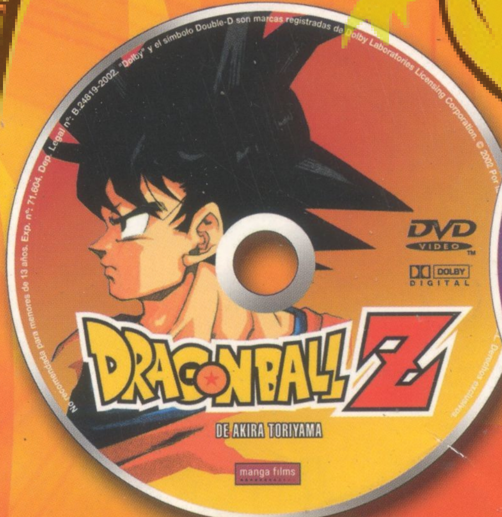
3 CONTIENE PELÍCULAS
LA LEYENDA DEL DRAGÓN XERON
LA BELLA DURMIENTE EN EL CASTILLO DEL MAL
AVENTURA MÍSTICA



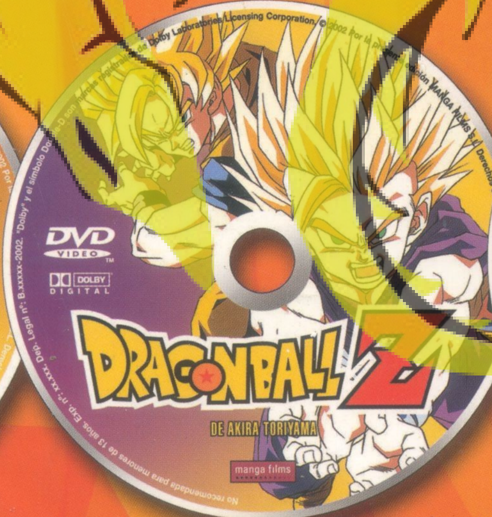
2 CONTIENE PELÍCULAS
GARLICK JUNIOR INMORTAL
EL MÁS FUERTE DEL MUNDO



2 CONTIENE PELÍCULAS
LA SÚPER BATALLA
EL SÚPER GUERRERO SON GOKU



2 CONTIENE PELÍCULAS
LOS MEJORES RIVALES
GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA



2 CONTIENE PELÍCULAS
LOS TRES GRANDES SÚPER SAIYANOS
ESTALLA EL DUELO



2 CONTIENE PELÍCULAS
EL ÚLTIMO COMBATE
UN FUTURO DIFERENTE: GOHAN Y TRUNKS



www.mangafilms.es

manga films